ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

ИЮНЬ 1997

ежемесячный журнал / игры обучение работа развлечение

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

июнь 1997

СВЯЗАННЫЕ ОДНОЙ СЕТЬЮ



РАЗГОВОР ПО ТЕЛЕФОНУ ЧЕРЕЗ INTERNET

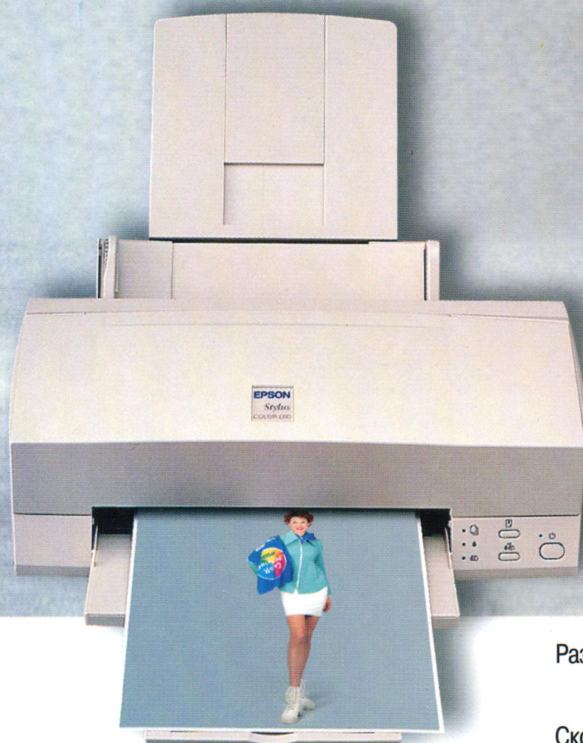
ВЕНИК ДЛЯ WINDOWS 95

УСТАНАВЛИВАЕМ ВНЕШНИЙ ФАКС-МОДЕМ

"ВАШЕ ПРАВО" ДЛЯ АВТОЛЮБИТЕЛЕЙ





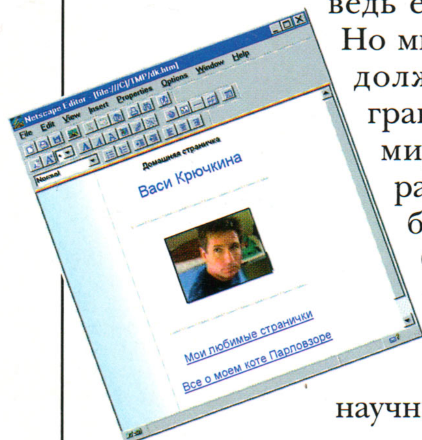


ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

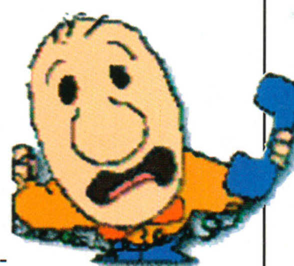
Июнь 1997

Содержание

Сегодня Интернет у всех на слуху, об этой глобальной Сети Сетей знают даже дети. Однако многим Интернет все еще знаком лишь понаслышке. Мы нередко получаем гневные письма: “Зачем вы так много пишете про этот заморс- кий Интернет? Виноград-то ведь еще совсем зеленый!” Но мы писали и будем продолжать писать про это грандиозное явление всемирного масштаба, ибо рано или поздно все там будем.



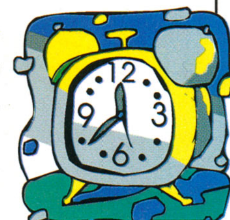
Сперва Интернет объединял лишь крупные корпоративные сети, университеты и научные центры. Потом там стали появляться серверы небольших компаний. Теперь в Интернете представлено громадное число индивидуальных пользователей, которые могут иметь собственную домашнюю страничку, обслуживаемую с домашнего компьютера и доступную всему миру. И хотя начало Интернет было положено в Америке (где и сейчас находится большинство ресурсов), пользуется этой сетью буквально все прогрессивное человечество, имеющее доступ к компьютерам и телефонам. Интернет пришел даже в Антарктиду. Со временем все жители планеты Земля будут связаны друг с другом одной информационной сетью.







Московская компания “Никита” выпустила новую версию своего известного диска CD-ROM “День рождения-2”, предназначенного для детей. Помогая забавному медвежонку Финни, дети незаметно для себя и родителей выучивают 800 самых распространенных русских и английских слов.

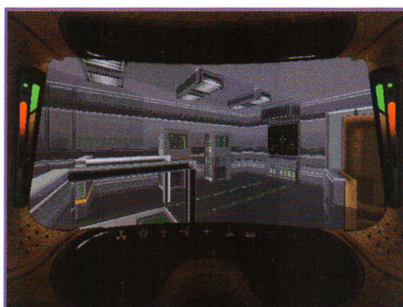


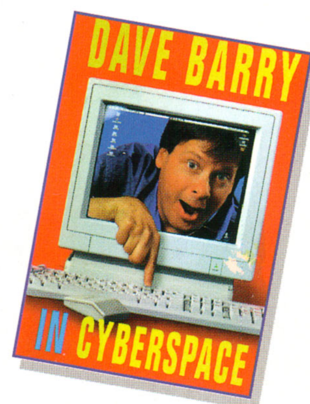
Советы д-ра Хелпа в рубрике **ПОМОГИТЕ!** традиционно привлекают внимание многих наших читателей. В этом номере д-р Хелп объясняет по каким критериям следует выбрать графическую карту для компьютера, а также отвечает на другие вопросы читателей. Если у вас есть вопросы, присылайте их д-ру Хелпу!

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Содержание











ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Ежемесячный журнал Издательского дома «Компьютерра»
№ 6 (12) 1997

Главный редактор
Александр Петроченков

Обозреватели
Анатолий Вассерман
Евгений Козловский
Александр Матвеев
Алексей Поликовский
Николай Соколов

Литературный редактор
Владимир Белко

Фотографии
Евгений Козловский
Сергей Цулимов

Графика
Олег Тищенков
Михаил Дурново

Дизайн обложки
Виктор Жижин

Дизайн и верстка
Ольга Черникова
Петр Бай

Менеджер по рекламе
Галина Рогозина

Связи с общественностью
Александра Говша

Издатель
Дмитрий Мендрелюк

Адрес редакции
117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
(ст. метро «Ленинский проспект», «Шаболовская», «Тульская»)

Распространение
ЗАО «Компьютерная пресса»
Ген. директор Сергей Тимошков

Телефон (095) 232-2261, 232-2263
Факс (095) 956-1938, 956-2385
E-mail dk@cterra.msk.ru

Редакция ждет откликов и писем читателей, но в переписку не вступает. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламных объявлений ответственность несут рекламодатели. Точка зрения редакции не обязательно совпадает с точкой зрения авторов.

Приобретая любые продукты, упоминаемые на страницах журнала, обязательно ознакомьтесь с прилагаемой документацией и убедитесь в их совместимости с вашими потребностями, оборудованием и программами. Издательство и редакция не несут ответственности за возможный ущерб, возникающий в результате использования информации, опубликованной в журнале ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР.

Журнал зарегистрирован Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 014538 от 4 марта 1996 года.

Отпечатано в типографии ScanWeb, Финляндия.

Цена свободная. Тираж 37 000 экз.

Подписной индекс 34288
(по каталогу Федеральной службы почтовой связи на 1997 год)

Гуманное *информационное будущее*

Нынешнее столетие ознаменовалось множеством великих изобретений, величайшими из которых оказались созданная полвека назад первая ЭВМ и первый микропроцессор, которому недавно стукнуло четверть века. Теперь мы постоянно слышим, что наступила новая информационная эпоха глобальных телекоммуникаций в Интернет. В этом прекрасном новом мире компьютерам отводится первая скрипка: компьютер не просто превращается в персональный коммуникатор, но в персональный пропуск в мировое сообщество.

Но знаете ли вы, что добрая половина населения Земли никогда не видела... телефона! Увы, таковы данные ООН. Вдумайтесь в этот факт. Мы уже привыкли к мысли, что живем на небольшой планете, которую нам ежедневно показывают из космоса. Но, оказывается, на ней есть еще немало мест, где никогда не ступала нога человека, а многие люди живут в почти полном отрыве от цивилизации. Между прочим, к половине населения планеты, еще не знакомой с телефоном, частично можно причислить и граждан России. Ведь по степени телефонизации нам еще далеко до развитых стран.

Доступ к телефону создает определенное неравенство, а его использование порой является символом социального расслоения. В социалистическую эпоху "всеобщего равенства" начальники наглядным атрибутом власти держали на столе целую батарею телефонов, среди которых непременно была "вертушка" — телефон для самых равных среди равных. Теперь символом престижа стали сотовые телефоны. Едва ли сегодня в России число тех, кто пользуется Интернетом, превышает число сотовых телефонов. Страна у нас огромная, телефонная сеть допотопна, и поэтому доступ к Интернет пока реально есть только в столице и некоторых городах.

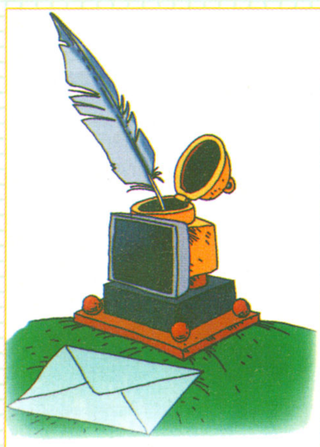
Аналогичные проблемы имеются и у других стран, гораздо меньших по размерам, чем Россия. Но технология не стоит на месте. Через несколько лет появятся первые плоды коммуникационных проектов с использованием космических технологий. Землю окружит стая маленьких спутников, дающих широкополосный доступ к сети каждому жителю Земли, проживающему как в джунглях мегаполиса, так и в пустыне, тундре, тайге или на далеких островах. Так что мы сегодня стоим на самом пороге Интернет.

Разумеется, едва ли Интернет когда-то будет бесплатным, но станет несравненно быстрее, доступнее и ценнее, чем сегодня. Перед необъятными богатствами Интернет все будут равны — и бедные, и богатые. Интернет свяжет людей в единое мировое сообщество, превращая географические расстояния и границы государств в рудимент.

Современные компьютерные технологии — это двигатель экономики. По всему миру они распространяются из США, где компьютер уже стал частью культуры и быта. Но хотя компьютер IBM Deep Blue сумел обыграть в шахматы Каспарова, это вовсе не значит, что американцы умнее всех на свете. По данным социологических опросов 60% американцев никогда не читают книг, а компьютеры покупают прежде всего по соображениям престижа, чтобы "быть не хуже других". Интернет в США самый доступный и недорогой в мире, но даже имея столь уникальные возможности, не более 10% американцев попробовали работать в Интернете. И все-таки за этой глобальной сетью огромное будущее. Не случайно нынешний американский президент на выборах обещал добиться, чтобы все американкские дети научились пользоваться этой технологией.

Многообразный и увлекательный мир Интернет может быть замечательной школой. А образование питает своей энергией будущий расцвет экономики. Так что нам тоже отставать негоже!

Александр ***ПЕТРОЧЕНКОВ***



Назначаю место встречи

Здравствуйте, дорогая редакция!

С удовольствием читаю ваш журнал. Не могу сказать, что интересно все, но кое-что полезного для себя нахожу в каждом номере. Хотя угодить всем невозможно, ведь сколько людей — столько и вкусов. Но, на мой взгляд, ваш журнал действительно может претендовать на то, чтобы стать журналом "За клавиатурой". Поскольку ваш журнал семейный и круг его читателей огромен, мне кажется, можно сделать рубрику "О себе" или "Интересы наших читателей", где читатели могли бы кратко рассказать о себе и своих интересах. Я думаю, здесь многие найдут себе друзей. Немного о себе: 27 лет, старший инженер отдела. ПК увлекаюсь лет с 14-ти, были РК, "Спектрум", "Поиск", 286 и теперь уже год Pentium. Хобби — радиосвязь на КВ, Формула 1. С удовольствием познакомлюсь с другими радиолюбителями.

С уважением,

Владимир Хариненков

rv3del@extranet.ru

Схожу с ума...

Все знают, что женщины ветрены, влюбчивы, что частенько готовы променять на красивое платьице весь свой месячный заработок. Я тоже такая. И ветреная, и влюбчивая, и журналы мод очень уважаю, а еще больше нравится покупать то, что в них так красочно изображено... И вдруг ко мне пришла настоящая любовь. Она с каждым днем все сильнее, и, как прожорливый птенец, съедает все больше и больше не только моего сердца, чувств, но и времени. Представляете, жила я себе, жила, больше всего на свете любила поэзию, свою семью и немного пококетничать, пофлиртовать... И вдруг все разом изменилось. Меня взяли на работу, где знание компьютера необходимо. Я, между прочим, гуманитарий с двумя высшими образованиями, но, как говорит мой муж (и он прав, наверное), наличие образования у женщины ума ей не прибавляет. Она умнеет только через личные переживания. Так в моем доме появился компьютер. Боже, как я его ненавидела! Этот предмет? существо? прибор? требовал к себе не только внимания, но и взаимопонимания, постоянного моего присутствия рядом. У меня ничего не получалось, я психовала — пропал текст, изменился шрифт, забыла, как архивировать. А мне-то уже за 30, хотя я все еще ласточка... Ох, и настрадалась я! С мужчинами и то гораздо легче! А главное, издевались дети — мама села за компьютер. Так вот, сообщаю всем, у нас сейчас взаимная любовь. За год наших отношений я не превратилась, конечно, в продвинутого юзера, но друг друга мы сильно уважаем. Во-первых, за это время я побывала на CeBIT в Ганновере и на "Комтеке" в Москве, а, кроме того, в отличие от моих товарищей-компьютерщиков, которые понимают все в "железе", но написать ничего не могут, я понимаю меньше, но написать могу запросто. Спасибо моим гуманитарным образованиям.



И при этом истинные профессионалы общаются со мной, как с равной. Вот что делает любовь, завоеванная в борьбе. Какие выводы? Влюбляться никогда не поздно. Это совет прежде всего для женщин. Чем сложней противник, тем сладостней победа. Отдаваться любви надо без страха и без оглядки: "А как же я выгляжу, а что подумают другие?" Не стесняться повторять операции, позиции, иногда переспрашивая: "А так будет лучше? И правильнее?" Надо больше читать про то, как любят другие. Мне в этом журнал "Домашний компьютер" хорошо помогает, хотя иногда кажется слишком уж простым. Хотя у всех любовь разная.

Некоторые пока просто присматриваются. А написала я потому, чтобы женщины, отложив стирку и глаженье белья, почаще подходили к компьютеру. И тогда любить их будет не только сам компьютер, но и муж, и дети, уважение которых сегодня очень сложно завоевать. Я еще напишу вам, так как сейчас очень люблю писать статейки о том, что меня очень сильно удивляет. А ведь чуть больше года назад я понятия не имела, что информационные технологии — это так же интересно, как читать и анализировать строки любимых поэтов. И все это благодаря моей новой любви, которая открывается для меня все новыми и новыми гранями. Я люблю и я счастлива, потому что чувство взаимно. И не говорите мне про возраст. Я снова выгляжу на 25, ведь моим коллегам именно столько, а значит, и мне тоже. Им со мной хорошо, а мне с ними. Женщины, не бойтесь любить!

Наташа,

Новосибирск

natali@eprcn.nsk.su

Мы — дети свободной России

В вашем журнале были опубликованы 2 письма: В. Ефимова (в январском номере) и А. Романова (в мартовском), которые вызвали у меня чувство сильного негодования, и последнее из них подвигнуло меня к написанию ответа.

Авторы этих злобных и глупых пасквилей обрушились с явно незаслуженной критикой на журнал, на его читателей, на преобразования, идущие в России (в том числе на компьютеризацию страны), и на многое другое. И их критика действительно необоснованна. Например, Ефимов пишет, что компьютер — это вычислительная машина, однако в журнале нет ни слова о математике, формулах и серьёзных науках. Похоже, что он забыл прочесть название журнала — "Домашний компьютер". А дома обычно отдыхают и развлекаются после рабочего (учебного) дня. И вообще компьютер — это не роскошь (по крайней мере, в цивилизованном мире) и не средство вычислений, а сложная машина, предназначенная для облегчения, автоматизации и комфорта быта, работы и отдыха людей. Конечно, можно возразить, какие ещё компьютеры и Windows, когда детей и академиков кормить нечем! Теперь, что касается письма Романова. В нем написано о неких людях 11-17-ти лет, которые программируют на убогом Бейсике (ещё, наверное, и с нумерацией строк), знать не знают про Интернет, а узнав, заявляют, что это скучнейшая вещь. Ну, так ведь, под каким соусом блюдо подашь — с таким привкусом оно и будет. Вы пишете, что придут казаки и восстановят прежний режим. Во-первых, это непросто, а во-вторых, даже если такое случится, то не надолго. Вы забываете, что подрастает новое поколение. В США его называют поколение X (икс). Мы вскормлены сникерсами и кока-колами, вместо колыбельной телевизор напевал нам рекламу памперсов (фу, какая гадость) - :). Наше поколение выросло уже в свободной России, мы не были даже пионерами, наши мозги не отравлены никакой идеологией (в этом смысле мы уникальны),

нам не надо привыкать к свободе (правда, в школе мы до сих пор как в тюрьме) — мы её дети. И если надо, то мы сделаем всё, чтобы отстоять то, во что верим (только не подумайте, что нам безоговорочно нравится всё, что происходит в стране и со страной — ЭТУ Россию создавали не мы). P.S. Я не сын предпринимателя, а просто человек, которому надоело видеть, слышать и читать грязь и гнильё.

Роман Дубровин, 17 лет,
г. Череповец, Вологодская область
stud@chgii.cherepovets.ru

Хочу выиграть бесплатную подписку!

Вот такая случилась история: как-то на майские праздники я был дома и крутил приемник. И тут неожиданно на FM поймал радио "Эхо Москвы" на новой частоте 91 МГц. До этого я слушал эту станцию только на средних волнах. А тут такой превосходный стереозвук! "Эхо" — моя любимая станция. Короче, я все праздничные дни слушал "Эхо Москвы". А днем 3 мая целый час слушал передачу "Печатный пряник", где главный редактор Александр Петроченков и обозреватель Евгений Козловский рассказывали про мой любимый журнал "Домашний компьютер", а ведущие Лев Гулько и Константин Кравинский со своими обычными шутками и приколами задавали вопросы и разыгрывали бесплатные подписки среди радиослушателей. Честное слово, я мог бы ответить на все эти вопросы — ведь я постоянно читаю "Домашний компьютер". Но дозвониться на "Эхо Москвы" было просто невозможно — все время было занято! А мне очень хотелось получить бесплатную подписку. И я ее наверняка получил бы, если б смог дозвониться. В связи с этим у меня есть два предложения. Первое: заранее на страницах журнала сообщайте, где и когда еще будут разыгрываться такие бесплатные подписки. Например, подписки на журнал "Домашний компьютер" можно было бы разыгрывать в телепередаче "Компьютер" на НТВ, которую я каждый день смотрю в 12.45. Ведь там каждую неделю разыгрывают настоящий компьютер. Я частенько вижу главного редактора журнала в этой передаче, и знаю, что в "Компьютерре" регулярно рассказывают про "Домашний компьютер". Могли бы там и бесплатные подписки на журнал разыгрывать. Второе: почему бы вам самим не разыграть бесплатные подписки среди своих читателей? Вы ведь разыгрываете разные призы, диски CD-ROM и прочее. Так разыгрывайте и подписки на ваш замечательный журнал. Ведь так хочется чего-нибудь выиграть!

Максим Смирнов,
Москва

Глаза боятся, а руки делают

Мое знакомство с компьютерами продолжается около шести лет, а программированием занимаюсь 4,5 года — хорошо владею языками Basic и Pascal, плохо английским. На первом курсе приобрела IBM 486-25, RAM 2 Mb, HDD 85 Mb, SVGA 14" IBM. А купила такую слабую машину только потому, что компьютер для меня в то время был еще чем-то вроде Terra incognita и использовался только для программирования, а познания мои в нем были ниже среднего. После я увеличила память до 10 Mb, купила 8-скоростной CD-ROM Drive, а объем жесткого диска увеличила до 270 Mb. Но вскоре и этого оказалось мало, и сейчас у меня стоит Pentium 120. Хотелось бы, чтобы постоянной рубрикой в журнале была та, в материалах которой рассказывается об усовершенствовании компьютера и его комплектующих. После появления статьи "Пора увеличивать оперативную память" я впервые самостоятельно залезла внутрь компьютера и не побоялась вытащить некоторые его внутренности (хотя снять видеокарту и процессор мне помогли по телефону).

P.S. Кстати, при написании этого письма я впервые воспользовалась текстовым редактором Microsoft Word.

Натали,
г. Волжский Волгоградской обл.

Братский тупик!

Я, конечно, не являюсь таким "крутым" пользователем, как те товарищи, письма которых читаю в вашем журнале. К сожалению, Братск, несмотря на его известность, ГЭС, оказался в настоящий момент одним из тупиковых городов России. Если кому-то просто повезло работать на ГЭС, алюминиевом заводе, в Иркутскэнерго, то они живут более менее. А все остальные влачат жалкое существование, и пока просвета не видно. Я работал инженером по промышленной электронике на заводе отопительного оборудования. Сейчас, четвертый год, работаю ст. мастером на старенькой эл. котельной. Несмотря на свой возраст (37 лет), мечтаю о работе по душе, мечтаю об автоматике, телемеханике и т.д. То есть для меня вычислительная техника не является конечной целью, а только средством. Я понимаю, что ваш журнал не должен подменять другие специализированные журналы, но какой-то мостик от домашних компьютеров к вычислительной технике другого назначения можно было бы сделать. И последнее. Я уважаю английский язык, знаю, что такое международное разделение труда. Но неужели до сих пор нет ни чисто русских системных программ, русских языков программирования, русских оригинальных решений в аппаратной части?

В.В. Макушев,
г. Братск

ДК мне друг, но истина... в конверте

Привет, "ДК"!

Пишу тебе из столицы далекого Забайкалья — славного города Читы — уже четвертое письмо. Знаешь, у меня появляется чувство, что письма, присланные не по электронной почте или не напечатанные на принтере, ты вообще не принимаешь во внимание. Буду называть тебя на "ты", на "вы" ты еще не тянешь. Извини за столь резкие слова, но если ты добросовестно обрабатываешь всю полученную корреспонденцию, я должен быть тебе знаком. Я — тот самый "человек прогрессивных взглядов", который пишет тебе критические письма регулярно. Но ближе к теме. Первым делом хочу тебе сказать, что ты мало уделяешь внимания читателю: ну нет у тебя с ним никакой взаимосвязи. В этом я убедился на собственном опыте, истратив на конверты столько, что можно бы купить один номер "ДК"! Подписчика, я тебе скажу, ты вообще за "рынок сбыта" не считаешь, и, видимо, поэтому он, кроме регулярного получения "ДК", больше ничего не получает. А

ИЮНЬ '97

№ 6

ВАШЕ ПРАВО®

В помощь автомобилисту

Новые размеры штрафов за нарушения правил дорожного движения

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ТЕХНОЛОГИИ

Часть 7. Движение через железнодорожный переезд при закрытом или закрывающемся шлагбауме, запрещающем сигнале светофора или запрещающем сигнале дежурного по переезду, остановка либо стоянка транспортного средства на железнодорожном переезде

Штраф 5 или лишение права управления транспортным средством на срок от 3 до 6 мес.
Количество баллов 4

Часть 8. Нарушение водителями иных ПДД, за исключением предусмотренных ст. 114, 114.1, 117, 118, 121.1 ч. 1,2,3,4,5,6,7 настоящей статьи

Предупреждение или штраф 0.2
Количество баллов 1

Статья 117. Управление транспортными средствами водителями, находящимися в состоянии опьянения

Часть 1. Управление транспортными средствами водителями, находящимися в **состоянии опьянения**, а равно передача управления транспортным средством лицу, находящемуся в состоянии опьянения

Штраф от 8 до 12 или лишение водительских прав на 1 год

Часть 2. То же повторно в течение года

Штраф от 10 до 15 или лишение водительских прав от 1 года до 3 лет

Статья 118. Нарушение водителями правил дорожного движения или эксплуатации транспортных средств, повлекшее причинение легких телесных повреждений или материального ущерба

Часть 1. Нарушение водителями правил дорожного движения или эксплуатации транспортных средств, повлекшее причинение **материального ущерба**

Штраф от 3 до 6
Количество баллов 5

Часть 2. Нарушение водителями правил дорожного движения или эксплуатации транспортных средств, повлекшее причинение **легких телесных повреждений**

Штраф от 5 до 8 или лишение прав от 3 до 6 мес.

Статья 114. Нарушение правил регистрации и эксплуатации транспортных средств

Часть 1. Нарушение правил регистрации транспортных средств

Для граждан штраф от 0.5 до 1 Количество баллов 2
Для должностных лиц от 2 до 3 Количество баллов 2

Часть 2. Управление транспортными средствами **водителями, не имеющими при себе документов**, предусмотренных правилами дорожного движения

Предупреждение или штраф от 0.5 до 1
Количество баллов 3

Часть 3. Управление водителями транспортными средствами, **не зарегистрированными** в установленном порядке, или **не прошедшими** государственного **технического осмотра**, или **имеющими неисправности**, при наличии которых в соответствии с правилами дорожного движения запрещается их эксплуатация, за исключением неисправностей, указанных в ч. 4 настоящей статьи

Предупреждение или штраф 1
Количество баллов 3

Часть 4. Управление водителями транспортными средствами, имеющими **неисправности тормозной системы**, **рулевого управления или неисправное тягово-сцепное устройство** (в составе автопоезда)

Штраф от 1 до 2
Количество баллов 4

Часть 5. Управление водителями зарегистрированными транспортными средствами **без государственных регистрационных знаков**, а равно без государственных регистрационных знаков на прицепах грузовых автомобилей

Штраф от 1 до 3
Количество баллов 4

"Ваше право" в июне — "Автомобиль и закон"

Фирма "Информационные системы и технологии", выпускающая **юридический справочник на компакт-дисках "Ваше право"**, подготовила настоящий подарок всем владельцам автомобилей. Скоро (июнь-97) на прилавках магазинов и компьютерных салонов появится очередной выпуск этого ежемесячного справочника со специальным приложением "Автомобиль и закон" (Юридический справочник автомобилиста). Это наиболее полное собрание законов, норм и правил по России и Москве, знание которых необходимо каждому, у кого есть (или скоро будет) автомобиль. Купля-продажа автомобилей, ввоз автомобилей из-за границы, порядок регистрации, правила дорожного движения и ответственность за их нарушение, лицензирование всех видов деятельности, связанной с автомобилем: перевозки, техобслуживание, торговля автомобилями и ГСМ, права и обязанности участников дорожного движения и контролирующих органов (милиции, ГАИ, внутренних войск). Все это и еще многое другое можно найти в этом справочнике. Особый интерес представляет подборка нормативных актов по Москве, включающая свыше 200 документов по всем вопросам, волнующим москвичей-автолюбителей.

Справки по тел.: (095) 115-97-96, e-mail: root@ist.ru

Специально для наших читателей фирма ИСТ предоставляет один из материалов этого справочника — новые размеры штрафов за нарушение правил дорожного движения, действующие с 8 мая 1997 г.

Штрафы установлены в минимальных размерах оплаты труда (сейчас это 83 490 руб.).

①

Статья 118.1. Систематическое нарушение водителями правил дорожного движения (**в течение года** нескольких нарушений по ст. 114, 115, ч.1 ст. 118 **в сумме на 15 и более баллов**)

Лишение прав на 6 месяцев

Статья 119. Часть 1. Управление транспортными средствами лицами, не имеющими права управления этими средствами, а равно передача управления транспортным средством лицу, не имеющему права управления

Штраф от 3 до 5

Статья 119. Часть 2. Управление транспортными средствами лицами, лишенными права управления

Штраф от 5 до 8

Статья 119. Часть 3. Нарушение правил дорожного движения и эксплуатации транспортных средств лицами, указанными в ч. 1 и 2 настоящей статьи, повлекшее причинение материального ущерба

Штраф от 8 до 10

Статья 119. Часть 4. Нарушение правил дорожного движения и эксплуатации транспортных средств лицами, указанными в ч. 1 и 2 настоящей статьи, повлекшее причинение легких телесных повреждений

Штраф от 10 до 12

Статья 120. Часть 1. Управление транспортными средствами лицами, не имеющими права управления транспортными средствами и находящимися в состоянии опьянения

Штраф от 10 до 15

Статья 120. Часть 2. Те же действия, совершенные повторно в течение года

Штраф от 12 до 15

Статья 120. Часть 3. Управление транспортными средствами лицами, лишенными права управления транспортными средствами и находящимися в состоянии опьянения

Штраф 15

 ⑥

Часть 6. Управление водителями транспортными средствами с **нестандартными, нечитаемыми** или **установленными** с нарушением требований правил дорожного движения *государственными регистрационными знаками*

Штраф от 0.5 до 1
Количество баллов 2

Часть 7. Управление водителями транспортными средствами с *подложными* государственными регистрационными знаками

Штраф от 5 до 8
Количество баллов 4

Статья 114.1. Нарушение правил установки устройств для подачи специальных световых и звуковых сигналов

Нарушение правил установки устройств для подачи специальных световых и звуковых сигналов, установка на автотранспортных средствах устройств для подачи специальных световых и звуковых сигналов без разрешения Государственной автомобильной инспекции, установка на автомобилях спереди красных огней, красных светоотражающих приспособлений или красных светоотражающих материалов, незаконное использование цветографических схем автомобилей оперативных служб

Для граждан штраф от 0.5 до 2
Для должностных лиц от 2 до 3

Статья 115. Нарушение водителями транспортных средств правил дорожного движения

Часть 1. Превышение водителями транспортных средств уста-новленной скорости движения на величину от 10 до 20 км/ч, нарушение правил расположения транспортных средств на проезжей части, нарушение правил пользования внешними световыми приборами, звуковыми сигналами, ремнями безопасности или мотошлемами

Предупреждение или штраф от 0.5 до 1
Количество баллов 2

③

Часть 2. Несоблюдение требований *дорожных знаков и разметки* проезжей части, за исключением случаев, указанных в ч. 4 и 5 настоящей статьи, либо нарушение правил проезда **пешеходных** *переходов, остановки, стоянки, буксировки или перевозки грузов*

Штраф 1
Количество баллов 2

Часть 3. **Превышение** водителями транспортных средств уста-новленной скорости движения на величину от *20 до 30 км/ч*

Штраф 1
Количество баллов 2

Часть 4. *Проезд на* **запрещающий сигнал светофора** или регулировщика, несоблюдение требований дорожных знаков "Въезд запрещен", "Движение запрещено", "Опасность" или нару-шение *правил обгона, разворота, а также перевозки людей*

Штраф от 1 до 3
Количество баллов 3

Часть 5. Пересечение **сплошной линии разметки**, разделя-ющей транспортные потоки противоположных направлений, нарушение правил движения через **железнодорожные переезды**, за исключением указанных в ч. 7 настоящей статьи, либо непредоставление преимущества в движении водителям транспортных средств или пешеходам, имеющим такое право

Штраф от 2 до 3
Количество баллов 3

Часть 6. **Превышение** водителями транспортных средств установленной *скорости движения более чем на 30 км/ч*

Штраф 3
Количество баллов 3

 ④

как ты обращаешься с читателем — "Какие статьи этого номера заинтересовали вас?" Ну почему "вас" с маленькой буквы? Ах, да, как я забыл, ведь журнал-то "домашний", т.е. семейный. Тогда почему ты обращаешься в анкете к одному человеку? Непонятно! Поехали дальше. Тебе не кажется, что уж слишком нагло, не побоюсь употребить здесь это слово, с каждым номером уделяешь все больше и больше полос для материалов, опубликованных в других изданиях ("Компьютерра сообщает, что..."). У тебя всегда полстатьи занимает рисунок, картинка, фотография. Какого, пардон, черта в компьютерном журнале "простой" кроссворд? А то некоторые желают видеть тебя бытовым, семейным, развлекательным журналом, где бы печатались анекдоты, рецепты и прочая дребедень. Хотя ведь ты незаметно идешь у них на поводу. Хочу сообщить, что я намерен регулярно писать критику в твой адрес, открыв клуб по переписке "Критика "ДК". Предлагаю тебе выделить одну полосу (или две) для подобных дискуссий и организовать конкурс на лучший совет. Мое письмо позволило бы лучше понять читателям, что от них требуется для участия в конкурсе, а ты будешь жить в тесном союзе с читателем.

P.S. Наверное, многие увидели во мне врага рода человеческого и навеки невзлюбили. Я же, в свою очередь, заявляю, что люблю "ДК" и вижу в нем хорошего намного больше, чем плохого. А писал о плохом потому, что о хорошем если писать, то номера "ДК" не хватит.

Виктор Гурулев,
г. Чита

Догоним и перегоним!

Я работаю на почте электромехаником в районном поселке. У нас компьютер выполняет функции электронной почты. Стоит только поработать с компьютером, а дальше это занятие засасывает с головой. Ведь это целый мир. И не правы те, кто говорит, что "Интернет скучнейшая вещь". Это только значит, что им не пришлось поработать в Интернете по-настоящему.

Не согласен с Николаем Фоменко, который сказал, что ЛСД покруче интерактива. Наркотик можно сравнивать только с "засасыванием" в себя компьютером.

Сам я веду компьютерный детский клуб, но компьютер только один, да и тот без дисковода. Мы должны друг другу помогать, ведь это наш общий мир. Я верю, что журнал будет публиковать и обсуждать лет через десять другие вопросы, потому что компьютерной грамотностью и насыщенностью мы перегоним Запад. Ведь наш народ любознательный и умный. Верю в будущее и отвожу в нем немалое место образовательным журналам, как ваш.

Владислав Алексеев,
пос Локня Псковской обл.

Напиши или проиграешь!

В рубрике ПИСЬМА мы стремимся публиковать письма читателей, содержащие разные мнения, разный опыт, разные точки зрения. Из читательской почты мы выбираем не только самые типичные, но и наиболее интересные письма. Эта рубрика содержит ваши пожелания, взгляды и оценки. Здесь вы можете обратиться к другим читателям и поделиться своими знаниями и идеями.

Среди опубликованных писем мы и на этот раз разыгрываем замечательный приз — новый диск CD-ROM "Киномания-97" фирмы "Коминфо". Этот приз достается Константину Драгину, солдату, который проходит срочную службу на Камчатке. Удивительное совпадение: Константин в своем письме сообщает, что уже знаком с продукцией "Коминфо", так как приобрел несколько компакт-дисков этой компании. Поздравляем Константина и просим его сообщить нам адрес, по которому можно выслать этот приз.

Но шансы получить приз есть и у вас! Чтобы увеличить свои шансы, присылайте нам интересные, содержательные письма. Мы будем искренне благодарны, если вы поделитесь своим мнением о журнале, посоветуете, как его сделать лучше и интереснее. Но при отборе для публикации предпочтение отдается письмам, представляющим общественный интерес. Мы и в дальнейшем будем разыгрывать призы, предоставляемые фирмами-рекламодателями журнала, среди авторов писем, опубликованных в предыдущем номере журнала.



Еще раз сообщаем наш адрес:

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, дом 8,
ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР.
Вы также можете воспользоваться электронной почтой:
dk@cterra.msk.ru

Ждем ваших писем, дорогие друзья! Пишите и выигрывайте!



THE BEST IS YET TO COME

Юрий Курочкин

Название этой статьи мне подсказал главный редактор, и я с удовольствием его принял, потому что смыслу статьи оно полностью соответствует. Программа-переводчик "Сократ 97" перевела его так: "Наилучшим образом все еще должно прийти". Понять можно, но я, пожалуй, перевел бы иначе: "Лучшее еще впереди". Говорят, эта фраза — любимая поговорка бывшего президента США Рональда Рейгана. Он, кстати, частенько говаривал — "Доверяй, но проверяй".

Нечто подобное этой фразе не раз приходило мне в голову, когда я изучал на своем компьютере возможности программы-переводчика "Сократ 97", выпускаемой фирмой "Арсеналъ" в составе пакета "Русский офис". Вообще-то я верю, что со временем мощные персональные компьютеры с огромным запасом памяти будут прилично переводить простые художественные тексты с одного языка на другой. Однако сегодня до этого еще далеко, и существующие программы в основном предназначены для тех, кто не знает языка или не имеет времени заниматься переводом, но хочет знать, о чем идет речь в иностранном тексте. (Хотя бы для того, чтобы решить, стоит ли отдавать текст переводчику.)

Программа "Сократ 97" (Персональная версия) предназначена для работы в Windows 3.1 или Windows 95 и представляет собой закрытый для вмешательства пользователя вариант профессиональной программы-переводчика "Сократ". Слово "закрытый" означает, что программа не подлежит почти никаким настройкам и дополнениям: вы не можете укомплектовать ее новыми словарями, не можете изменить приоритет словарей или создать свой собственный пользовательский словарь. После инсталляции и загрузки "Сократа 97" в правом углу панели задач появляется маленькая пиктограмма, которой можно воспользоваться практически из любого приложения Windows. Нужно выделить интересующий вас фрагмент текста, поместить его в буфер обмена, а затем дважды щелкнуть по пиктограмме. Программа переведет текст и запишет перевод в буфер обмена, откуда его можно перенести в текстовый редактор и отредактировать.

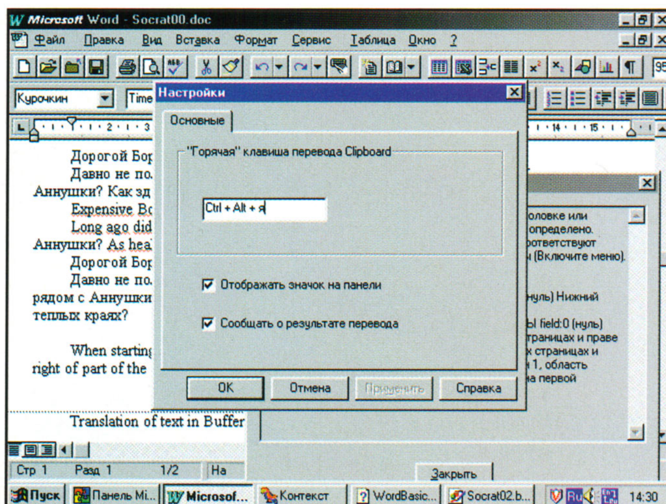
Можно сделать и так, чтобы перевод немедленно появлялся на экране — для этого достаточно щелкнуть по пиктограмме "Сократ 97" правой клавишей мыши и выбрать в появившемся списке подраздел **Свойства**, а затем с помощью левой клавиши мыши поставить галочку в окошке с надписью **Сообщать о результате перевода**. Можно также установить свою комбинацию "горячих клавиш", чтобы обращаться к программе с клавиатуры.

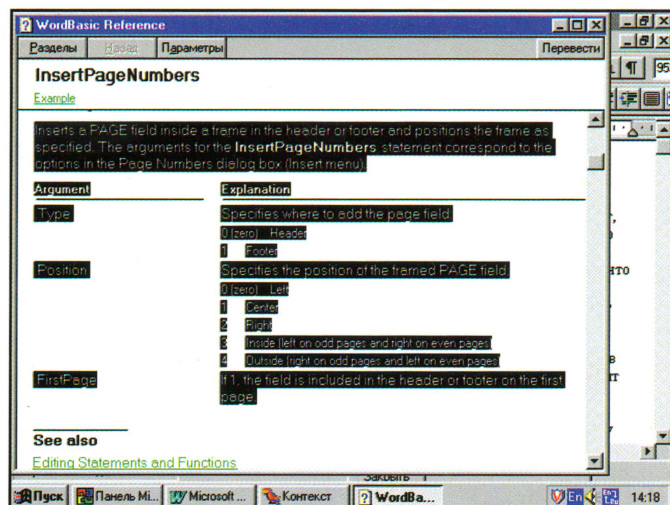
По замыслу авторов, одно из основных назначений программы "Сократ 97" состоит в том, чтобы помогать пользователю справляться с текстами справок на английском языке, сопровождающих все приложения Windows. Если у вас загружен "Сократ 97" и вы из какого-либо приложения вызвали **Help**, в правой части меню окна справки вы увидите надпись **Перевести**. Выделив часть текста и щелкнув мышкой по этой надписи, вы получите перевод фрагмента. Если ничего не выделять, будет полностью переведен весь текст справки.

В общелексическом словаре "Сократа 97" содержится более 125 тысяч слов и выражений; кроме того имеются также словари деловой лексики и компьютерной терминологии. Программа сама определяет область знаний, о которой идет речь в тексте, и соответствующим образом выбирает переводные эквиваленты английских слов. Интерфейс "Сократа 97" сделан вполне профессионально, работает программа почти мгновенно. А вот что касается собственно перевода... Об этом стоит поговорить подробнее, чтобы у читателя не было излишних иллюзий.

Известный поэт и переводчик Самуил Маршак сказал когда-то: "Стихи переводить нельзя. Каждый раз это исключение". Увы, хороший перевод даже самого прозаического текста — это тоже всегда художественное исключение, потому что требует реализации всего творческого потенциала переводчика. На сегодняшний день программы, работающие на наших персональных компьютерах, дать точный русский перевод с английского (или наоборот) еще не могут. Что же они могут?

Они могут дать весьма средненький текст, из которого вы при помощи воображения сможете догадаться, что было написано в оригинале. Чем проще и однозначнее исходный текст, тем точнее перевод. В качестве иллюст-





рации сказанного попросим программу "Сократ 97" перевести на английский какой-нибудь простой текст. Например, такой:

"Программы, которые переводят тексты с русского языка на английский и обратно, не могут полностью справиться с этой задачей. Профессия переводчика по-прежнему остается нужной. Тем не менее программы-переводчики тоже могут быть полезны".

На английском получаем следующее:

"Program, which translate texts from russian on english and back, can not completely cope with this task. Profession of translator as before stays needed. However program-translators too can be useful".

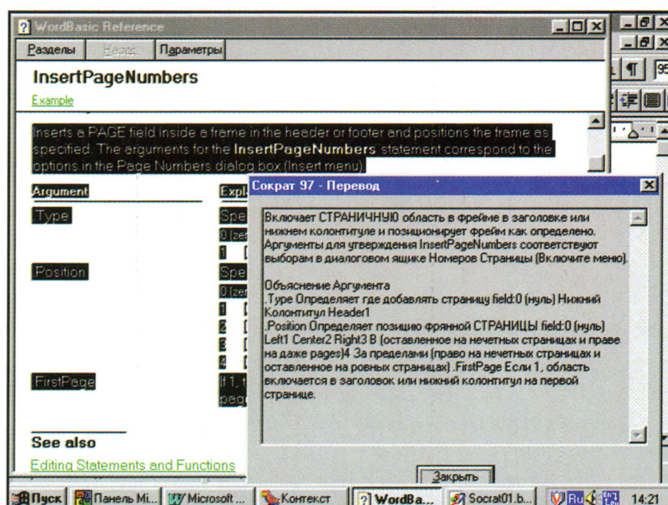
Чтобы не занимать читателя анализом этого перевода на чужой язык, попросим программу перевести этот текст еще раз, но уже с английского на русский. Теперь можем сравнить результат с исходным текстом:

"Программа, которая переводит тексты с русского на английском и, возвращает, не может полностью справиться с этим заданием. Профессия переводчика как перед остается нужно. Тем не менее программные-переводчики тоже могут быть полезными".

Это пример достаточно приличного перевода. Но порой бывает очень нелегко разобраться в предлагаемом машиной подстрочнике. Разговорный и литературный языки полны двусмысленностей, жаргона, метафор, игры словами, которые вообще невозможно адекватно перевести на иностранный язык. Поэтому-то искусство художественного перевода никогда не устареет, и переводчики не останутся без работы.

Вероятно, я очень огорчу лентяев, которые не хотят изучать английский. Увы, кто хочет всерьез использовать возможности компьютера, тому без этого не обойтись. Кстати, в освоении английского (а также немецкого, французского, испанского и т.д.) компьютер — отличный помощник, благо программ, дисков CD-ROM с энциклопедиями и учебниками для самостоятельного изучения языка сейчас предостаточно, да и Интернет дает отличные шансы быстро освоить язык. А пока будете учиться, некоторое представление о содержании английских текстов может дать перевод, выполняемый вашим домашним компьютером. Остается надеяться, что когда-нибудь компьютеры и программы-переводчики перейдут на новую качественную ступень. Может случиться, что ждать придется не слишком долго.

Итак, как говаривал Рейган, "лучшее еще впереди". Программа "Сократ 97" перевела этот афоризм обратно на английский так: "best ahead of else". Увы, нам остается поверить Рейгану и простить компьютеру, старавшемуся изо всех сил, его нынешнюю грамотность. Поживем — увидим, может быть, и правда — the best is yet to come... ДК

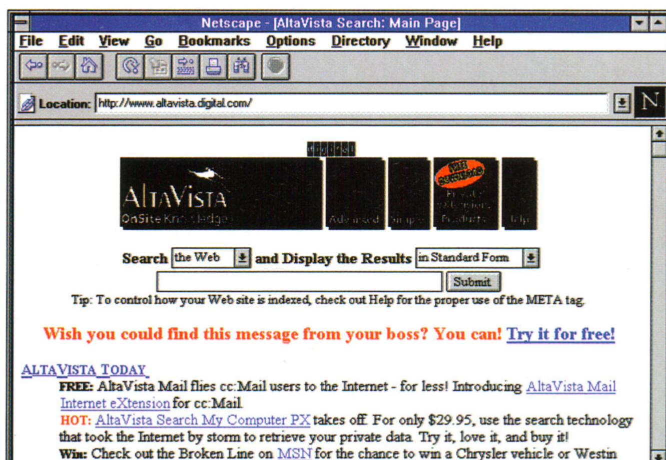


Вячеслав Алпатов

Поисковые системы в Интернет

Первая проблема, встающая перед человеком, недавно начавшем работать с Интернет — поиск необходимой информации. Ее количество огромно; хотя бы просто ознакомиться с ней — не хватит всей жизни. Без соответствующих навыков найти нужный файл или документ очень трудно, почти невозможно. Интернет оперативно отреагировал на эту проблему. Появились информационно-поисковые системы (ИПС).

Интернет изменяется очень быстро. Постоянно появляются новые серверы, пропадают или изменяются адреса старых. По статистике регистрационных служб Internet, в день регистрируется от 100 до 300 новых сайтов (WWW-страниц). Впрочем, иногда эта цифра доходит до 1000 сайтов в сутки! Поэтому понятно, почему любая публикация о ресурсах Internet устаревает в момент выхода. Большое уважение вызывают издания типа "Желтых страниц Internet" издательства "Питер", с ними очень хорошо и интересно работать, но содержание толстых книжек тоже теряет актуальность с каждой минутой.



Впрочем, ситуация не столь безрадостна. Во-первых, серьезные организации — компании, университеты, правительственные органы — не позволяют своим серверам бесследно "пропадать", многие из них уже долгое время "живут" с одним адресом, а при изменении по старому адресу можно найти ссылки на новый. Во-вторых, дело даже не в пропадающих известных серверах, а в поиске новой информации. Если вам нужен определенный документ, а сервер вдруг исчез, как решить проблему? Надо помнить, что в Интернет редко что-либо пребывает в одном экземпляре. Хуже, если вы не знаете, где может находиться та или иная информация, или что именно нужно искать.

В Интернет можно найти практически любую информацию, даже сверхсекретную. Надо только хорошенько поискать. Для каждого сервиса Интернет, будь то FTP, News или Gopher, существуют собственные поисковые системы. Мы остановимся на поисковых серверах WWW — это сегодня самый популярный сервис Интернет, и поисковые WWW-серверы понемногу охватывают почти все остальные ресурсы.

Поисковых серверов или информационно-поисковых систем в Internet очень много. Их можно условно разделить на несколько групп. Поисковые машины (**Search Engines**), самостоятельно осуществляющие поиск документов по элементам содержания, мета-поисковые машины (**Meta-Search Engines**), проводящие поиск на нескольких поисковых машинах сразу, каталоги объектов (**Object Directories**), предназначенные для поиска WWW-сайтов с заданным содержанием, справочники персоналий и групп (**White pages**) и компаний, организаций и учреждений (**Yellow pages**) с электронными, географическими адресами и телефонами, и др.

Мы рассмотрим девять наиболее популярных и мощных ИПС (сколько всего их в Internet, подсчитать сложно): **AltaVista, eXcite, HotBot, InfoSeek, Lycos, Magellan, OpenText, Yahoo! и WebCrawler**.

Эти ИПС можно разбить на два типа: одни работают с индексами, другие — с каталогами. Используемые при этом технологии очень разнятся. ИПС первого типа, как AltaVista или InfoSeek, получают информацию из каждого отдельного узла, индексируют и регистрируют ее (URL-адрес, заголовок, текст) и добавляют к своим базам данных. Другие, скажем, eXcite и WebCrawler, имеют механизмы, выискивающие исключительно узлы с высоким трафиком, добавляющие их к своим архивам и классифицирующие по степени убывания популярности. А ИПС, основанные на каталогах (Magellan и Yahoo!), обычно "полагаются" на людей-редакторов, устанавливающих связи для баз данных, которые организуют и снабжают перекрестными ссылками в поисковых категориях. Получается, что в то время, как индексы постоянно пересматриваются и обновляются, поскольку их механизмы сбора собирают и откладывают новую информацию, актуальность каталогов зависит от милости редакционных коллегий. Зато в последних обычно находятся наиболее интересные ссылки и значительно меньше "мусора".

Ни одна из ИПС не может идеально подойти всем. Хотя каждая из них получает быстрые результаты, некоторые отличаются более простым интерфейсом, сильным инструментарием или полнотой базы данных. Впрочем, все они имеют очень хорошие системы помощи и подсказок. Гораздо важнее то, что при одних и тех же запросах в разных системах можно получить совершенно разные результаты. Так что если вам нужно заползти в самые дальние уголки Сети, используйте все ИПС по очереди.

Итак, перейдем к серверам.

AltaVista (http://www.altavista.digital.com). Открыт для массового пользования корпорацией Digital в декабре 1995 г. Считается об-

разцовой и одной из самых мощных поисковых систем. Обладает полнотекстовой базой данных, идеальной для поиска специфических тем, и выдает наибольшее количество ссылок.

Как утверждают ее создатели, AltaVista каждый раз "перелопачивает" все доступные/известные и найденные новые серверы и строит по полученным данным свою базу данных. В настоящее время проиндексировано 30 млн. страниц с 275600 серверов и 4 млн. статей из телеконференций Usenet.

Интерфейс AltaVista легок в использовании, а раскрывающиеся меню помогают определить предмет поиска. Опция **Advanced Search** позволяет настраивать запросы определением логических операторов, с учетом регистров символов, ограничением давности ссылок, использованием масок и т.д. Используются все булевы операторы плюс специальный оператор NEAR, который дает истинное значение, если слова находятся в тексте один от другого не далее, чем за 10 слов. Используются префексы "+" и "—" для подтверждения наличия или отсутствия ключевого слова во фразе. Результаты поиска сортируются по признакам наибольшего соответствия критерию поиска, датам происхождения и индексирования



документов.

Пожалуй, основные проблемы с AltaVista в том, что выдается огромное количество документов: часто просмотр предоставляемой информации приводит к большой трате времени (автор ни разу не дошел до конца выданного списка); и нет указателя для просматриваемых тем. Просеивая результаты, полученные AltaVista, можно потратить больше времени, чем при использовании других ИПС, но для исчерпывающих поисков в самых сокровенных уголках "Всемирной паутины" AltaVista просто незаменима. Кроме того, есть еще один очень важный штрих у этого сервера: можно проводить поиск на русском языке.

eXcite (http://www.excite.com). Система появилась в сентябре 1993 года в Стэнфордском университете в США. Сейчас принадлежит компании eXcite. Ориентирована на поиск информации в более ограниченном круге источников, чем AltaVista. Обладает простым и универсальным интерфейсом, позволяет эффективно проводить поиск и просматривать полученные данные, обладает стандартным набором логических операторов в режиме Advanced Search. Возможны два режима поиска — по ключевым словам и по концепции, однако, как показывают испытания, результаты поиска в двух режимах не различаются. Высока степень актуальности ссылок, особенно для популярных тем. Сильная сторона eXcite — забавный интерфейс и некоторые специальные возможности.

Кроме ведения поиска в Сети, можно просмотреть более 60 тысяч документов в Net-Directory, выбрать информацию из потока новостей, использовать Personal eXcite, чтобы установить привычную страницу поиска при помощи любимой закладки, поработать с системой поиска электронных адресов. Этой ИПС удобно вести поиск не только в Web и Usenet, но и в базах данных eXcite Reviews и классификациях Internet. В конце года должно произойти слияние данной ИПС с каталогом Magellan, что наверняка положительно скажется на системе.

HotBot (http://www.hotbot.com). Система создана усилиями компании HotWired и усовершенствована совместно с Inktomi. Объем индекса растет экспоненциально. Обладает мощным, многофункциональным интерфейсом поиска, предоставляющим большой выбор для тщательного поиска с использованием удобных меню: по всем словам, по любому из слов, по фразе, по URL-адресу, типу среды (Javascript, Audio, Video...) и т.д. Кнопка **Expert** позволяет использовать булевы операторы, искать внутри какой-нибудь области, ограничивать поиск специфическими данными и т.д. Полученные ссылки располагаются в зависимости от уровня соответствия и с коротким текстовым резюме. Эта самая молодая система (июнь 1996 г.) уже в списке лидеров, хотя имеются некоторые претензии к качеству поиска. Впрочем, недостатки можно списать на молодость, а вот по богатству возможностей и удобству для пользователей она, пожалуй, опережает другие системы. Похоже, за подобными системами будущее.

InfoSeek Ultra (http://www.infoseek.com). Система InfoSeek Guide появилась в 1994 г., и с тех пор считалась одной из лучших. В ноябре 1996 г. интегрирована с новой версией (полгода тестировавшейся отдельно и собравшей множество положительных отзывов) — InfoSeek Ultra. Тогда как другие ИПС вынуждают пользоваться непривычными логическими булевыми операторами, InfoSeek предлагает понятный дружественный интерфейс, позволяя не задумываться о правильности формулировки запроса. InfoSeek предлагает лучшие подкатегории поиска, давая возможность просматривать узлы Web, Usenet, InfoSeek Select, Timely News, адреса e-mail, каталоги компаний и Web FAQ. Предмет гордости InfoSeek — каталоги для прочтения и удобные "горячие" ссылки, такие как Big Yellow и InfoSeek Persona (настраиваемые страницы новостей). Кроме этого система обладает весьма высокой скоростью поиска, а по его качеству она одна из лучших. Теперь после радикального изменения системы индексации документов и многократного увеличения базы данных — в ней более 700 тыс. ссылок (!) — она вполне может стать ведущей ИПС.

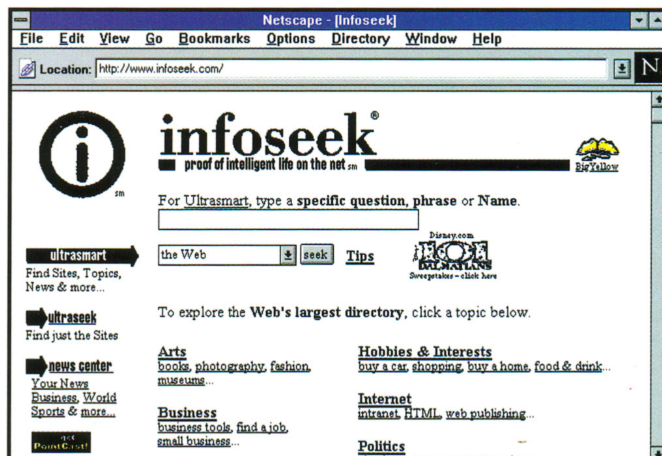
Magellan (http://www.mckinley.com). Хотя Magellan предлагает оригинальное отредактированное содержимое и архив, открытый для поиска Web-страниц, самая важная черта — каталоги просмотренных и оцененных документов, которые в конце года станут частью eXcite. Просмотренные ссылки классифицируются с точки зрения их распространенности, легкости в использовании и общей "сетевой привлекательности" и оцениваются четырехзвездочным рейтингом. Материалы, которые считаются "безопасными" для всех категорий пользователей, отмечаются зеленым кружком. Magellan хорош для легкого тематического просмотра, равно как и для поисков во всем Internet, которые можно проводить только по проверенным узлам или по всей неклассифицированной базе данных. Поиск по ключевым словам особыми заслугами не отличается, ну а малая база данных означает, что поиски специфических тем дают плохие результаты.

Lycos (http://www.lycos.com). Этой системе уже три с лишним года, и она достаточно популярна. Lycos обладает стандартным и удобным интерфейсом с ниспадающими меню. Поисковый критерий запроса высвечивается внутри общего текста, что позволяет судить о содержимом ссылок. Инструментальные средства Lycos ограничены в возможностях, она мало пригодна для улучшения качества запросов, не предусмотрена работа с естественным языком или комбинаций ключевых слов и фраз. Зато Lycos обладает неплохими дополнительными возможностями типа поиска персоналий и компаний или работы с автодорожными картами (правда, только американскими). Плюс сейчас там запустили новый сервис — **Point (http://www.pointcom.com)**. Здесь нет сложных поисковых форм и запросов, зато очень хорошо подобран качественный каталог ресурсов. Все ссылки обязательно просматриваются и ранжируются, так что не придется тратить время на просмотр низкокачественных ссылок. Каждая категория оценивается в интервале от 1 до 50 баллов. Ясно, что Point покажет более высокие результаты при просмотре по категориям. Подобно редакторам, работающим в системе Magellan, рецензенты Point выполняют неоценимую работу, отделяя "зерна" от "плевел", так что вам не придется тратить на это свое время.

OpenText (http://www.opentext.com). Эта система разработана одноименной канадской компанией и располагается в Торонто. В режиме **Power Search OpenText** может использовать до 5 ключевых слов, выбранных из сводки, названия, заголовка, URL-адреса и т.д. и соединенных различными логическими операторами, которые выбираются из ниспадающих меню, что значительно облегчает поиск. А если вы все же запутаетесь в формулировке запроса, то **OpenText** в опции **Search Tips** покажет все на примерах. Система очень удобна для пользователей, но обладает не самой большой базой, охватывающей только WWW, и ограничена в построении запросов.

WebCrawler (http://www.webcrawler.com). Одна из первых универсальных поисковых машин для WWW, разработанная как курсовой проект в 1994 г. в университете Сиэтла и быстро ставшая очень популярной. Дальнейшее содержание системы оказалось не по карману университету, и ее перекупил один из крупнейших американских провайдеров — America On-Line. Легкий в использовании интерфейс, удобный для перемещения ссылок в популярные узлы, способный оперировать с большинством булевых операторов и имеющий базу подсказок, чтобы показать вам, как они работают. Хороший каталог просматриваемых адресов. Однако поиск проводит только по той части WWW, которая отслеживается в базах самой America On-Line, что маловато, да и качество поиска уступает мощнейшим системам. Подобно eXcite и Magellan, WebCrawler позволяет совершать путешествия к просмотренным и ранжированным документам в своем списке Select, размещенным в таких категориях, как Life&Culture, Education и Daily News.





Yahoo! (http://www.yahoo.com). Эта система поддерживается одноименной компанией, являющейся большей частью собственностью холдинга Softbank. Всегда была среди лучших поисковых систем, а за последний год продвинулась еще дальше во всех отношениях. Yahoo! перешла на поисковую технологию AltaVista, и теперь обладает одной из крупнейших баз данных. Введены дополнительные информационные базы для детей и подростков — Yahooligans! for Kids, а также персонализированная поисковая система My Yahoo! Позволяет использовать булевы операторы, но не имеет поддержки для сложных запросов. Также эта ИПС не принимает запросы на естественном языке. Позволяет искать адреса электронной почты или Usenet. Когда Yahoo! не может найти данные в своей базе данных, она уступает полнотекстовой базе данных AltaVista. Результаты поисков Yahoo! не ранжируются, а расписываются по названиям категорий. Это делает просмотр мгновенным, но мешает общему поиску. Тем не менее, простой интерфейс и обширная индексная система Yahoo! создали ей репутацию ИПС, дающей результаты высокого качества. А кроме того, она обладает обширным тематическим каталогом и хорошо отсортированным каталогом WWW-ресурсов.

Рассмотренные девять систем считаются самыми мощными, но это, естественно, не все, чем располагает Интернет. Для разнообразия приведем небольшой перечень поисковых систем, не вошедших в обзор:

The Electric Library — http://www.elibrary.com — большая поисковая система по библиотечным фондам.

Four 11 — http://www.four11.com — крупнейшая ИПС по "White Pages".

WhoWhere! — http://www.whowhere.com — еще одна большая система по "White Pages".

DisInformation — http://www.disinfo.com — трудно описать, на что ориентирована эта система: политика, хакерство, мистика, в общем, все, что связано с тайнами и загадками.

BigFoot — http://www.bigfoot.com — 100 млн. "White Pages" и 8 млн. адресов e-mail — попробуйте проверьте!

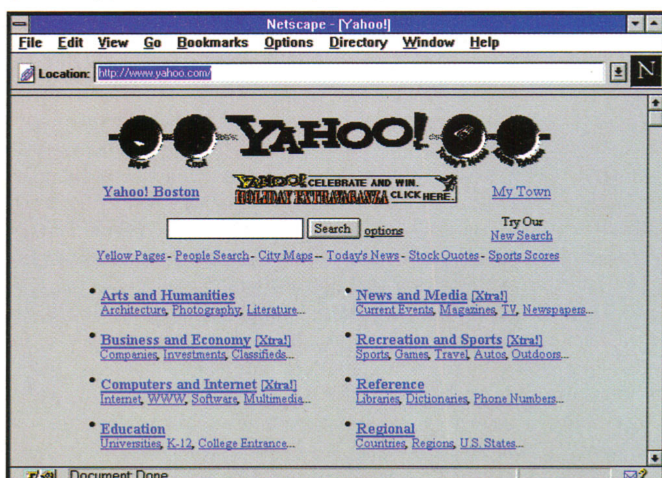
GTE SuperPages — http://superpages.gte.net — большой каталог ссылок для бизнесменов плюс "Yellow Pages".

Euroferret — http://www.muscat.co.uk — тут всего понемножку и вдобавок новости Агентства Рейтер.

DejaNews — http://www.dejanews.com — неплохая ИПС по системе телеконференций Usenet.

Все вышеперечисленные системы обладают одним большим недостатком с точки зрения отечественного пользователя — они понимают запросы только на английском языке. В последнее время появились системы, понимающие запросы на немецком, испанском, французском и даже японском языках. А что же с русским? Великий и могучий доставил немало проблем создателям российских поисковых систем — сложная грамматика и разнообразие словоформ сильно усложняют дело. AltaVista может выполнить запрос на русском языке, но делается это достаточно топорно — придется вводить все возможные словоформы самому. Но все же процесс идет.

В ноябре 1996 г. российско-американская компания CompTek предоставила доступ к своей русскоязычной ИПС по ресурсам Интернет. На базе поисковой системы Яndex, разработанной этой компанией, была создана ИПС для поиска по индексу AltaVista с учетом морфологии русского языка. Ее адрес **http://www.cti.ru/alta.html**.



Сама система Яndex была разработана, как автономная поисковая система. Словарный сервер Яndex выполняет индексацию и поиск, причем оба процесса могут происходить одновременно. Работая как поисковая система Web, он постоянно индексирует русскоязычные HTML-документы в кодировках Windows и KOI-8, которые распознаются автоматически, из заранее заданного списка узлов Web. Периодически индексация прекращается, и происходит обновление поискового индекса, устаревшая информация удаляется. По запросу клиента происходит поиск документа по индексу.

Система AltaVista с морфологическим блоком Яndex — это реальность, она уже работает на нескольких серверах. Запрос к ней может быть сложным, то есть включать логические операторы. Отличительная особенность этой поисковой системы — продвинутая технология генерации словоформ: по запросу "идти" будут выданы документы и со словоформой "шла". Но хорошо работающий генератор словоформ русского языка осуществить несравнимо сложней, чем английского. Надо честно отметить: качество поиска этого сервера пока оставляет желать много лучшего, хотя можно надеяться, что ошибки в будущем будут исправлены.

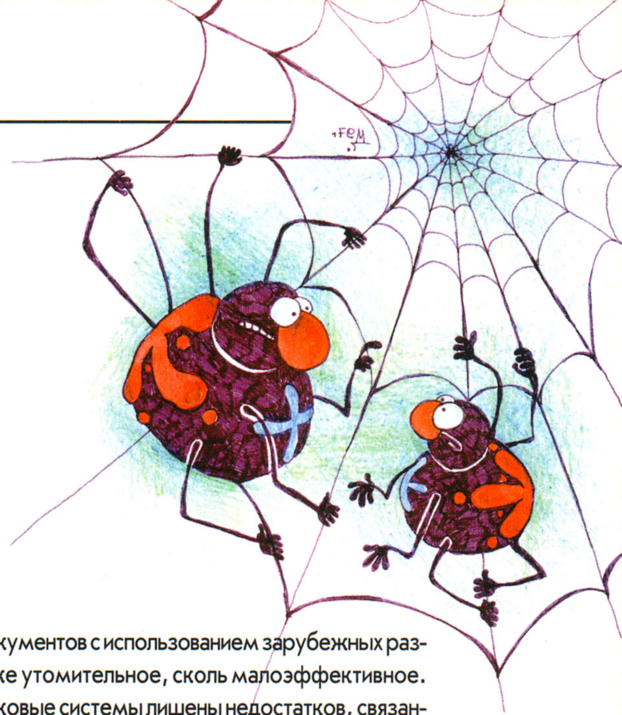


Есть еще несколько российских поисковых систем. (См. следующую статью в этом номере журнала. — *Прим. ред.*) Первая русская поисковая система — **"Паук" (http://spider.raser.ru)**. Мне уже несколько месяцев не удается соединиться с этим сервером, поэтому не могу утверждать, что "Паук" еще жив.

По адресу **weblist.ru** располагается очень хороший каталог русскоязычных ресурсов Интернет. В нем появляется до 20 новых ссылок в неделю, все они проверяются персоналом МАРК-ИТТ на корректность и работоспособность, после чего заносятся в базу. Для каждого ресурса есть краткое описание, из которого можно выяснить содержание сервера, поддерживаемые языки и кодировки, а также различные расширения типа Java или VRML. Поисковая система сервера позволяет искать по словам, встречающимся в названиях серверов, в описаниях серверов, по городам, где они находятся и т.п., а результаты сортировать. Это, конечно, не полнотекстовый поиск по элементам документов, но тоже неплохо. Правда, скорость доступа к этому серверу невысока.

Кроме того на этом сервере, а также еще на нескольких серверах (**www.mark-itt.ru** — Коммуникационная компания МАРК-ИТТ, Ижевск; **www.fe.msk.ru** — Институт коммерческой инженерии, Москва; **www.mplik.ru** — Урал Релком, Екатеринбург; **xpress.inforis.nnov.su** — INFORIS, Нижний Новгород; **icomm.rnd.su** — ИнтерСвязь, Ростов-на-Дону; **www.nstu.nsk.su** — Новосибирский технический университет; **www.chel.su** — СвязьИнформ, Челябинск) осуществляется проект взаимного поиска информации "поисковая система RWWW". Проект базируется на системе WAIS и программе **rusterm**, выделяющей неизменные части русских слов. Координатор проекта — Давид Толпин (Институт коммерческой инженерии, Москва). Мож но просто указать интересующее слово или выражение на русском, и сервер поможет отыскать документы на серверах, связанных в RWWW.

Так что, несмотря на всю сложность русского языка, поисковые системы и здесь берут свое. Некоторая задержка скорее всего связана с тем, что поддержка подобных систем требует больших средств и усилий, а серьезные вложения в российский Интернет только-только начинаются. ДК



Вадим Степанов

Поиск в русской «паутине»

С расширением русскоязычной части Интернет ориентироваться в ней становится все труднее. В ситуации, когда чуть ли не ежедневно открываются новые серверы, а число измеряется тысячами, возрастает необходимость в специальных инструментах, позволяющих быстро находить нужные сведения в стремительном информационном потоке. Поисковые средства в Интернет, позволяющие выявлять материалы на русском языке, представлены в изрядном количестве. Однако их внимательное изучение приводит к выводу, что лишь немногие в действительности гарантируют приемлемую полноту и точность поиска при удовлетворительной скорости работы.

С точки зрения русскоязычности поисковые инструменты можно разделить на две группы. К первой относятся поисковые средства всемирного масштаба, допускающие нахождение русскоязычных материалов; ко второй — отечественные поисковые системы, естественным образом ориентированные на выявление документов на русском языке.

Из наиболее известных глобальных поисковых систем, простирающих свои интересы на все пределы Интернет, такой возможностью обладают **AltaVista**, **HotBot**, **Lycos**, **UltraSeek**, **WebCrawler**, **MetaCrawler**. Однако эта гипотетическая возможность реальна лишь применительно к AltaVista и UltraSeek, которые, согласно проведенным автором тестам, в апреле отражали немногим более 20 тысяч российских страниц каждая. Другие перечисленные системы не дают сведений, но можно утверждать, что число проиндексированных ими российских страниц еще меньше. Эти цифры ни в коей мере не отражают реального наполнения российского блока Интернет, а скорее свидетельствуют, что поисковые инструменты глобального масштаба отражают лишь страницы, самостоятельно заявленные российскими web-мастерами с помощью функции Add URL. Кроме того, зарубежные системы обрабатывают не все кириллические кодировки, и даже "обработанные" представляют зачастую в весьма причудливом виде, из-за чего названия страниц и резюме порой нечитаемы. Учитывая это, поиск русскоязычных документов с использованием зарубежных разработок — дело столь же утомительное, сколь малоэффективное.

Отечественные поисковые системы лишены недостатков, связанных с кириллическими кодировками. В большинстве своем они не только обрабатывают web-страницы в любых кодах, включая Macintosh, но и представляют результаты поиска для удобства пользователя в одной кодировке, давая ссылку на оригинальную. Однако по другим показателям они очень отличаются друг от друга: одни из них по потенциалу и уровню сервиса приближаются к зарубежным разработкам, а другие воплощают в себе практически все возможные недостатки инструментов подобного рода. К лидирующей группе относятся системы **Rambler**, "**Русская машина поиска**", "**Апорт!**" и "**TELA-поиск**".

Среди фаворитов особенно выделяется система **Rambler (http://www.rambler.ru)**, поддерживаемая с осени 1996 года ТОО "Стек", создана специально для выявления материалов на серверах в пределах бывшего СССР. Она уже снискала уважение в российской части Интернет. Система Rambler, поддерживающая все кодировки кириллицы, обеспечивает полнотекстовый* поиск более чем на 500 тысячах страниц 4000 узлов России и стран ближнего зарубежья, а количество проиндексированных страниц ежедневно увеличивается в среднем на 10 тысяч. Помимо этого обследуется также недельный архив телеконференций иерархии **relcom.**[1].

Система имеет дружественный интерфейс, позволяющий легко составить поисковое предписание. Пользователям предлагается простая или углубленная форма запроса (Advanced query). Поиск при этом осуществляется в одном и том же информационном массиве, однако при простом запросе (основное меню) результат ограничен максимум 30 ссылками, и, кроме того, при углубленном запросе появляется возможность большей детализации. Механизм поиска предусматривает применение операторов AND и OR, а также позволяет усекать окончания с использованием символов "*" или "!". При

[1] Файлы до 100 Кбайт.



углубленном запросе, когда число возможных ссылок расширяется до 200, можно также уточнить поисковое предписание по дате последнего обновления документа и указать термины, появление которых в источнике должно быть исключено (по сути, это дополнительный оператор NOT). Для удобства пользователя все манипуляции с терминами могут осуществляться и через меню формы запроса.

Одним из главных достоинств Rambler является близкий к образцовому вывод результатов поиска, превосходящий многие зарубежные аналоги. Даже в нормальной форме (а есть еще детальная!) ссылка на найденный объект включает помимо названия, электронного адреса, кодировки, размера и времени обновления документа еще и внушительных размеров резюме о том, в каком контексте употреблены искомые термины (они выделены жирным шрифтом). Блок искусственного интеллекта Rambler производит ранжирование результатов в зависимости от частоты употребления и местоположения искомых терминов: термин, находящийся в заголовке (title или head), "весит" больше, чем находящийся в тексте (body). Поэтому в начале списка представлены ссылки на источники, в максимальной степени соответствующие запросу.

Эта система работает достаточно быстро и надежно. Опробование показало, что она не столь оперативно обновляет свои индексы. При каждом визите на сервер программа-робот отрабатывает только одну новую ссылку (индексирует один документ) и уходит на следующий узел. Другие же документы остаются ждать очередного появления робота. Тестирование выявило также, что Rambler не всегда своевременно убирает ссылки на web-страницы, снятые с серверов по каким-либо причинам. В ответ на некоторые запросы число ссылок, за которыми оказывается сообщение "File not found", составляет до 10%. Впрочем, в различной степени этим страдают все поисковые механизмы. В целом же Rambler пока является единственной профессиональной поисковой системой и безусловным лидером среди отечественных поисковых средств, закономерно становясь одним из самых посещаемых узлов российского Интернет.

Система "**Русская машина поиска**" (**http://search.interrussia.com**), вопреки названию, является зарубежной разработкой, ориентированной исключительно на русскоязычные ресурсы по всему Интернет. Тесты показывают, что в последнее время она бороздит русскоязычное киберпространство весьма интенсивно: в ее арсенале сведения о выборочных страницах более чем с 1500 русскоязычных узлов. Ее безусловным преимуществом является широкий арсенал средств формирования запроса, среди которых основные булевые операторы AND и OR, поиск по отдельной фразе и ограничение поиска определенными элементами web-страниц — название, ключевые слова, автор, и т.д. Помимо этого, меню запроса "Машины" предлагает пользователю самому устанавливать или отменять чувствительность к написанию заглавных и строчных букв, а также указывать количество возможных ошибок в искомом слове, если нет уверенности в его написании. Последнее качество, кстати, весьма полезно и при многовариантности запроса типа "компьютер, или компьютеры, или компьютера", поскольку усекать термины "Машина" принципиально не позволяет.

"Русская машина поиска" обладает довольно непривычной формой выдачи результатов, определяемой используемым инструментом — **Harvest**. Перед пользователем предстают нагромождения из английских и русских слов и символов. После некоторого разбирательства удается понять, что все не так сложно, просто один длинный URL разбит зачем-то на несколько составных частей, привычный title назван "Description", а каждое вхождение искомого термина обозначено отдельной строкой. Единственная положительная сторона такой детализации — можно сразу увидеть, в какой части web-страницы содержится искомый термин, а иногда даже, и в каком контексте он употреблен. Впрочем, такую пестроту результатов можно отменить через меню, однако в этом случае информация сократится до электронного адреса найденного объекта. К сожалению, система не ранжирует результаты поиска, поэтому зачастую приходится просматривать список до конца, ища наиболее ценные ссылки. Кроме того, по непонятным причинам робот "Машины" осуществляет выборочное индексирование страниц по неясным критериям.

К числу новейших поисковых средств принадлежит "**Апорт**", расположенный на сервере "**Агама**". Главная отличительная черта этой системы — забота об удобстве потребителя. Ныне ею обследуется лишь около 150 российских серверов, однако уровень предлагаемого сервиса заставляет отнести это поисковое средство к числу чрезвычайно перспективных.

"Апорт" понимает все кириллические кодировки и предоставляет самые широкие возможности составления запроса. Помимо традиционных операторов "И" и "ИЛИ", усечения окончаний (**"*"**) и поиска по целой фразе (двойные кавычки), система обладает способностью вычленять сочетания терминов только в случае, если они расположены в тексте рядом друг с другом. Насколько "рядом" — каждый раз

определяется пользователем. Так, запрос "{3, телекоммуникационные технологии}" выявит все документы, в которых указанные слова встречаются в пределах трех соседствующих предложений, а запрос "[4, географические карты]" отыщет только те страницы, где между искомыми словами стоит не больше двух других слов. Падежи и числа употребляемых лексических единиц в данном случае не имеют значения, система их самостоятельно отсекает. За счет этого потребитель застрахован от доли информационного шума, возникающего при случайном сочетании ключевых слов, например, в начале и в конце документа.

Результаты поиска ранжированы в зависимости от частоты употребления на странице искомых терминов (документы с наибольшей частотой — впереди). При этом ключевое слово выводится в окружающем контексте, что позволяет сразу определить, насколько найденная ссылка соответствует запросу. Кроме этого, представлены сведения о времени обновления, размере и оригинальной кодировке файла, а также электронный адрес.

К сожалению, при выводе результатов "Апорт" выдает ссылки на один и тот же документ во всех имеющихся кодировках, считая их разными, и исходя из этого подсчитывает результат поиска. Это серьезный недостаток, поскольку пользователи изначально получают искаженные сведения. К тому же "Апорт" работает не всегда стабильно. Временами система становится просто недоступной. Возможно, это объясняется ограниченным числом одновременно обрабатываемых запросов.

Замыкает группу лидеров система "**TELA-поиск**" на сервере "**Дукс**". Эта система, первоначально сосредоточившая внимание лишь на документах в кодировке KOI-8, ныне расширяет свой "кругозор" путем индексирования материалов и в Windows-кодах (кодовая страница 1251). На сегодняшний день TELA отражает содержание более 100 тысяч страниц в полнотекстовом режиме с более чем 400 серверов России и ближнего зарубежья.

Меню системы предлагает поиск с использованием условия "все слова" или "любое слово". По первому варианту выдаются ссылки на документы, обязательно содержащие все введенные термины, а во втором — документы, содержащие любое из искомых понятий (по сути, это закамуфлированные операторы AND и OR). Термины можно усекать с помощью символа "*". Помимо этого, TELA, хорошо знакомая с морфологией русского языка, допускает поиск различных словоформ, в том числе и неправильных (ухо-уши-ушей, окно-окон-окна и т.д.). Результаты выводятся в зависимости от степени соответствия запросу, впереди — ссылки на самые информативные источники. Сами ссылки включают, помимо традиционного названия страницы, ее адреса и резюме, данные о степени соответствия запросу (очки), размере документа и дате его создания или последнего обновления.

В группе менее продвинутых поисковых инструментов "**Российские серверы WWW**" (**http://www.openweb.ru/windows/cgi-bin**), **Russian Internet Search** (**http://www.search.ru**), "**Русский Интернет**" (**АУ!**) (**http://russia.agama.com/au/**) и "**Созвездие Internet**" (**http://www.stars.ru**). Последние два относятся к разряду систем-справочников. Но определенные надежды подает лишь "Русский Интернет", представляющий собой попытку создания каталога ресурсов российских сетей. Этот справочник, находящийся пока в стадии отладки, имеет несколько иерархических уровней, с помощью которых можно ознакомиться с наполнением сетей по определенной тематике. Остальные же системы пока не обеспечивают ни широты, ни точности поиска, ни сколько-нибудь приемлемых удобств для пользователей, поэтому их разработчикам стоит кардинально усовершенствовать свои продукты или заняться чем-нибудь другим, более соответствующим их квалификации.

Некоторым особняком среди средств навигации стоит электронная версия "**Желтых страниц Интернет (русские ресурсы)**" издательства "Питер" (**http://proxy.menatep.elcom.ru/yp/yp_about.htm**). Этот источник не является поисковой системой, однако для ориентации в отечественном киберпространстве он может быть использован наряду со справочниками.

В заключение стоит отметить, что поисковый сервис, как почти все в Интернет, развивается стремительно. Наверняка в ближайшем будущем существующие системы будут усовершенствованы, к ним добавятся новые, которые, впитав опыт предшественников, смогут предоставлять пользователям гораздо больше возможностей. Правило "кто перестает подниматься — тот опускается" проявляется здесь как нельзя более наглядно. В этом залог дальнейшего развития поисковых систем, которое сделает работу в Интернет еще более комфортной и эффективной. ДК

Интернет для очень занятых, или



Самый информативный screen saver

Андрей Себрант

Энтузиасты Интернета часто с восторгом объясняют новичкам, чем Сеть лучше телевизора. "По ящику приходится смотреть то, что дадут, — а в Интернете миллион сайтов, выбирай себе по вкусу, знай щелкай мышкой по ссылкам!" Соображение, безусловно, правильное, но есть у него своя обратная сторона.



Телевизор годится в качестве фона. Он может стоять в уголке и тихонько урчать, а вы, занимаясь своим делом и иногда краем глаза поглядывая на экран, оказываетесь более или менее в курсе событий, не тратя попусту драгоценное время. С "паутиной" WWW такой номер не пройдет. Поиск нужной информации в Интернете — это почти всегда процесс, требующий вашего активного участия и весьма концентрированного внимания. Для человека занятого и каждую свою минуту ценящего, блуждания по Интернету часто представляются бездумным расточительством невосполнимого ресурса — времени.

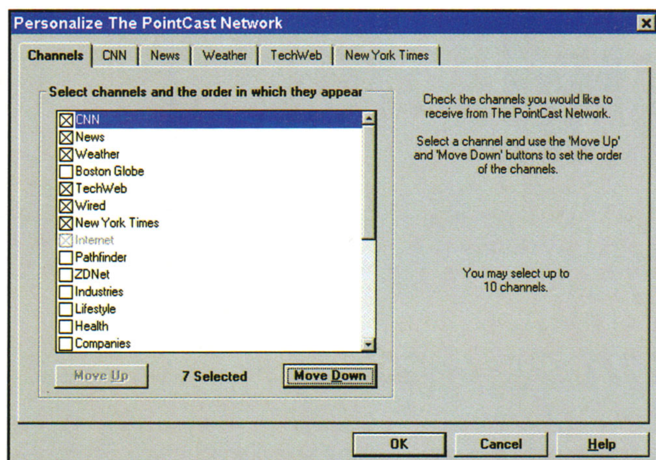
Для таких людей в прошлом году появилась, а в этом — стала за рубежом очень популярна, новая технология Интернета, названная словом **push** ("толкать"). Имя было предложено, чтобы противопоставить свежий подход традиционному для Сети, охарактеризованному как pull-технологии (**pull** значит "тянуть"). Действительно, при работе со стандартными программами для просмотра WWW пользователь сам решает, что и откуда ему утянуть, и вся инициатива принадлежит именно тому, кто находится за клавиатурой компьютера.

Сама по себе идея **push** отнюдь не нова, новинкой является проникновение этого подхода в Интернет. Классическим примером push-технологии является уже упоминавшееся телевизионное вещание. Вся активность телезрителя сводится к выбору каналов, а содержание ему будет "толкать" передающая студия. В Интернете, как только он стал активно использоваться бизнесменами, сразу возникли свои "вещательные каналы". Началось все с простейшей информации — первыми удостоились трансляции текущие финансовые сообщения (котировка акций, курсы валют) с основных мировых бирж, вскоре к ним добавились заголовки новостей информационных агентств и сводки погоды. Сейчас насчитывается уже несколько сотен каналов.

Очень скоро по размерам и внешнему виду программы для приема (а не поиска!) информации в Интернете стали напоминать программы просмотра "паутинки" WWW. Образцы этой продукции можно найти на серверах компаний-разработчиков, например, **http://www.pointcast.com/** или **http://www.headliner.com/**. Программы пока совершенно бесплатны, так что имеет полный смысл сгрузить себе какую-нибудь из них и оценить ее полезность лично.

Для примера рассмотрим подробнее программу **Pointcast**. Даже во внешнем виде ее есть что-то ощутимо телевизионное. Да и настройка не сильно отличается от игр с пультом дистанционного управления современного телеприемника.

Прежде всего надо щелкнуть по кнопке **Personalize** слева на панели



PointCast, при этом откроется окно выбора каналов и тонкой настройки каждого из них. Интересные каналы надо просто отметить крестиком, напротив ненужных этот крестик убрать. Затем, щелкая по закладкам с названиями каналов, для каждого из них отобрать правильный набор тем. Например, можно выбрать новости CNN, причем только крупнейшие международные, а не все подряд, информацию из редакции стильного компьютерно-интернетовского журнала Wired, новости моды из Нью-Йорка и, конечно, сводку погоды в Москве и Питере.

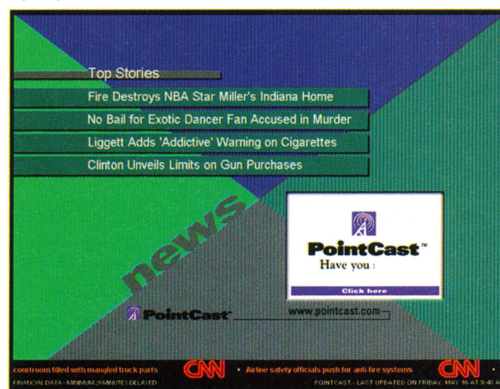
Покончив с подгонкой под личные интересы, нужно еще заглянуть в **Options**. Здесь закладка **Smart Screen** позволяет отрегулировать **PointCast** для работы в качестве **screen saver**'а. На закладке **Update** полезно выбрать вариант **update only when I press update button** (Обновлять только при нажатии соответствующей кнопки), в этом случае программа не будет проявлять излишней самостоятельности, пытаясь установить связь с Интернетом в самое неподходящее время.

В разделе **Internet**, даже если вы пользуетесь модемом для периодической связи со своим провайдером, удобнее выставить вариант **Direct connection** (Прямое соединение). Это блокирует не всегда уместные инициативы программы в общении с вашим модемом и хорошо сочетается с опцией обновления только по прямому приказу, которая уже выбрана выше. Полезно отметить вариант **Use external browser** (Использовать внешнюю программу просмотра) и указать путь к установленному у вас на компьютере **Netscape Navigator** или **Microsoft Internet Explorer**. Это очень полезно, потому что ссылки на экране PointCast ведут на обычные странички WWW серверов, и их лучше все-таки смотреть привычной специализированной программой.

Практически, на этом все операции по настройке закончены. Теперь при очередном сеансе связи со своим провайдером вам надо будет запустить **PointCast** и щелкнуть по кнопке **Update** — она при этом изменит имя на **Stop**. **PointCast** прекрасно уживается с другими программами работы с Интернетом. Пока он будет обновлять информацию, сам связываясь с нужными серверами, вы можете проверять свой почтовый ящик или прогуливаться по WWW.

Когда кнопка **Stop** превратится обратно в **Update**, процесс обновления данных завершится. Первый раз на это может потребоваться от нескольких минут до получаса, в зависимости от скорости соединения с Интернетом, числа выбранных вами каналов и количества тем на каждом. Зато если относительно регулярно обновлять информацию (раз в один-два дня), последующие сеансы будут ощутимо короче. И все ваше дальнейшее взаимодействие с Интернетом с помощью программы **PointCast** сведется к нажатию клавиши **Update**. Не правда ли, заметное упрощение по сравнению с премудростями навигации в WWW и составлением запросов к поисковым системам, норовящим выдать в ответ на элементарную просьбу список из сотен не относящихся к делу документов?

После завершения сеанса обновления можно прерывать связь с провайдером и, уже не считая чаще всего дорогостоящих минут, знакомиться с отфильтрованной полезной информацией. Приятно почитать на досуге личную подборку из New York Times и Boston Globe — себе о спорте, жене о моде. А если вы установили **PointCast** в качестве **screen saver**'а, то изящно оформленный экран будет прокручивать отобранные вами новости в то время, когда вы на компьютере не работаете. Только не забудьте, что синие подчеркнутые ссылочки ведут на другие серверы, и для их использования придется все же снова установить связь с Интернетом.



Конечно, **push** никак нельзя назвать технологией, сулящей новые острые ощущения, но ведь и потребности у сегодняшнего пользователя Интернета очень разные; одним нужны приключения, другим — максимально эффективная работа без сюрпризов или размеренный отдых. Так что не удивительно, что **push** мгновенно завоевал многочисленных сторонников в Интернете. Увы, пока нет соответствующих серверов в России — но мало есть в мире вещей переменчивей Интернета. Так что будем ждать и надеяться, и готовиться к новинкам... Вот, например, уже придумали не машинный, а человеческий интерфейс к поисковым системам и каталогам, и предложили его посетителям — **http://www.miningco.com/**. Но это уже тема для другой статьи.

Андрей Себрант,
http://www.glasnet.ru/~asebrant

Алло, Бразилия!



или

История одного запоя



Алексей Поликовский

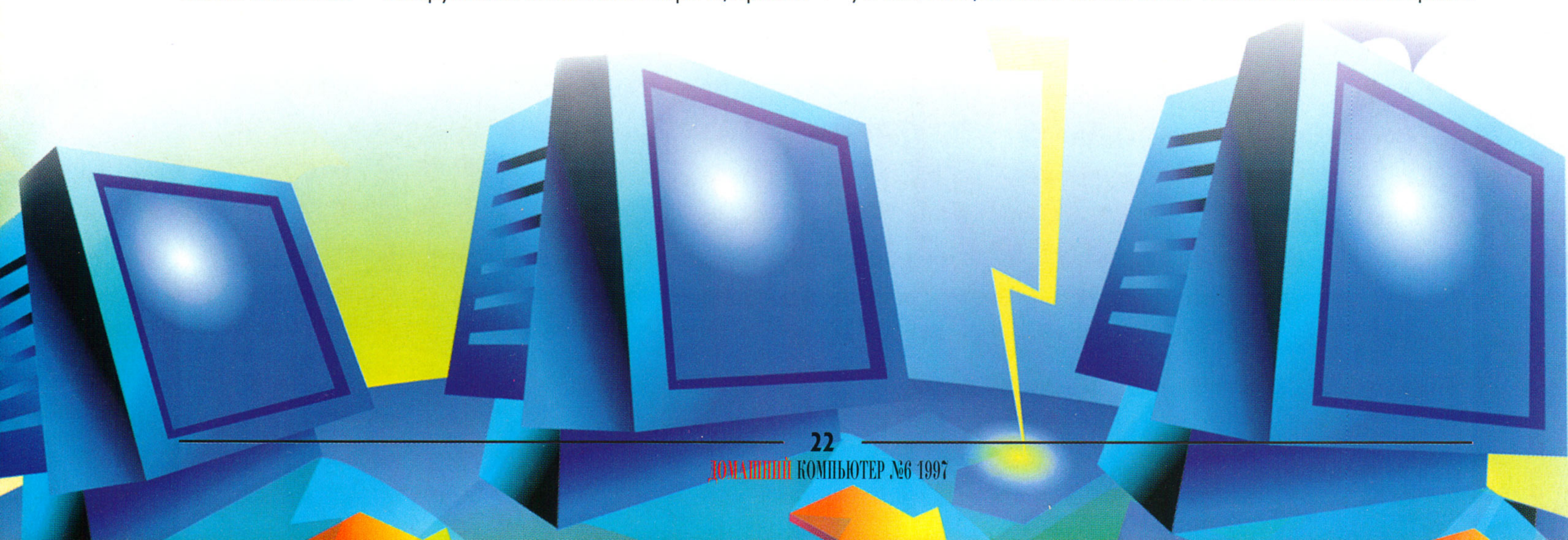
Моё увлечение компьютерной телефонией началось с простеньких наушников. Я купил их в торгующем всякой компьютерной всячиной магазинчике по вполне сносной цене в 65 тысяч рублей. Наушники были снабжены маленьким микрофоном, так что это были уже и не просто наушники, а целое переговорное устройство, наподобие тех, что используют лётчики, космонавты и диспетчеры аэропортов. По-английски эта штука называется head set. И как-то поздно вечером, после полноценного рабочего дня, одурев от однообразного вида панели Word'a, я вывалился из любимого текстового редактора, как матрос на берег с опостылевшего ему корабля. И, как матроса, меня манили огни весёлого бульвара — Интернета... Я глянул на наушнички — игрушка лежала на системном блоке, терпеливо дожидаясь своего часа, — и вдруг понял, чем займусь сейчас, в это детское время (было всего-то полвторого ночи). Я займусь тем, о чём давно уже слышал и читал, но что всё недосуг было попробовать. А именно: я буду разговаривать через Internet по телефону!



Слышал и читал я о компьютерной телефонии самые разнообразные вещи. Во-первых, что дело это подобно чуду, ибо в обход телефонных станций связывает голосовым контактом людей в разных точках земного шара. Что этой технологии принадлежит будущее. Что сегодня есть уже возможность — для особо продвинутых пользователей — звонить через Интернет в любую точку земного шара с любого телефона-автомата. Но в поток восхищения вмешивалась струйка скептицизма. Некоторые мои знакомые, уже попробовавшие чудо на практике, пожимая плечами, говорили, что всё тут не так просто, как кажется на первый взгляд. Попадались мне и кое-какие статьи в специальной прессе, где авторы признавали, что компьютерная телефония на сегодняшний день не вполне состоялась — обнаружились сложности... Короче, я решил выяснить, насколько эта чудесная технология годится для использования в домашних условиях, решил, попросту говоря, поболтать этой ночью по компьютерному телефону с Германией, Америкой и иными далёкими местами...

Всё дальнейшее напоминало внезапно начавшийся запой. Дело оказалось безумно интересным. За последующие несколько дней и ночей я завёл себе собеседников в разных частях света: в Германии, Израиле, Бельгии, Америке, в России. Общение наше, в первое время, в основном сводилось к тому, чтобы подтвердить друг другу, что связь установлена. По большей части моими собеседниками были такие же ненормальные энтузиасты, как я, часами висевшие в виртуальных переговорных залах фирм VocalTec и Voxware из чистой любви к компьютерной телефонии. Большинством этих энтузиастов двигал чисто спортивный интерес, суть которого легко сформулировать в простой фразе: "Ну, вот сижу я, например, в Бельгии, и с соседней Германией уже поговорил. Хорошо. А смогу ли я, положим, поговорить с Россией?" И если разговор с Россией удаётся, то возникает следующий вопрос: "Ну ладно, с Россией я тоже поговорил... А вот с Китаем, который ещё дальше, смогу ли?" Понятно, что процесс этот бесконечен: сколько бы стран и городов вы ни достигли своим звонком, в мире всегда найдётся место, где вы ещё не бывали и где сидит с наушниками на голове перед компьютером очередной фанат, жаждущий поболтать о погоде или футболе.

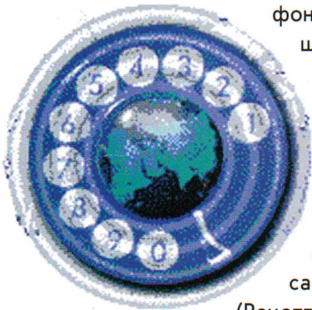
Каждый вечер несколько сот людей стабильно находятся на серверах фирм, организующих телефонные переговоры в Интернете. Круг занятий их довольно разнообразен. Они разговаривают с друзьями, пытаются найти себе новых собеседников, устанавливают рекорды дальней связи, испытывают свою аппаратуру. В их голосах часто сквозит восторг. Этот восторг по поводу самой возможности компьютерной телефонной связи свидетельствует о том, что подобная связь находится ещё в детском возрасте и широко распространенным бытовым явлением не стала. Никто же не ликует сегодня по поводу картинки на телеэкране, никто не обзванивает людей по телефонной книге, наслаждаясь самой возможностью говорить с человеком в соседнем доме. Это вещи вполне устоявшиеся, ставшие частью быта. Что касается компьютерного



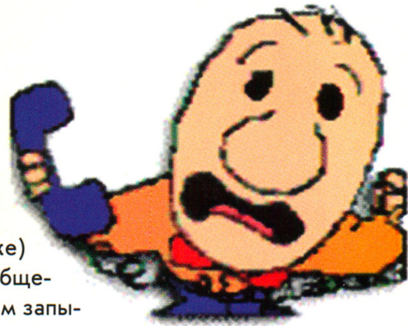
телефона, то он частью быта (даже быта компьютерного) ещё не стал, это — штука пока что довольно непривычная, в некотором роде — приключение и праздник.

Вот он, самый острый, самый радостный момент во всём этом занятии — секунда, когда вдруг из слабо гудящих, медленно вращающихся просторов виртуальной ойкумены вдруг возникает голос! Когда я впервые, после целой череды проб, ошибок и смены параметров, вдруг услышал в своих наушниках громкий, отчётливый английский бас, то от изумления на некоторое время онемел. Потому что за сто лет обыкновенной телефонии выработался уже штамп сознания: разговоры по телефону — это обязательно трубка, прижатая к плечу, палец, вращающий диск или нажимающий кнопки, мысль об АТС, сидящая в подкорке... Здесь ничего этого и в помине не было, а голос в наушниках — был! Наконец я вымолвил несколько фраз на английском, церемонно сообщая своё имя с титулом "мистер", так, как будто мы представлялись друг другу на дипломатическом приёме, и изложил цель звонка, которая состояла в проверке связи. Человек отнёсся к этому вполне благодушно. Мы попрощались.

Через полчаса подобных бесед я уже понял ту особенную атмосферу, что царит в виртуальном телефонном зале. Робеть не следует. Здесь собрались люди, не просто готовые отвечать на ваши звонки, но ждущие их. Им приятно, что вы им звоните! Это самая демократическая телефонная сеть, какая только существует в мире — в том смысле, что здесь кто угодно может звонить кому угодно. Впрочем, любители целенаправленных контактов, а также влюблённые парочки, жаждущие уединения, имеют возможность защитить свои права. Тот, кто хочет говорить с кем-то конкретно, всегда укажет это в строчке-комментарии. Комментарии эти забавно читать, по ним легко угадать человека. "Жду звонка Снежной Королевы!" — сообщает лирически настроенный персонаж. "Разговариваю только с леди!" — сообщает другой, видимо, сторонник церемонных отношений между полами. "Английские и французские девушки, добро пожаловать!" — ухмыляясь, выкрикивает третий, мечтающий о телефонном флирте по обе стороны Ла-Манша. И так далее.



Вообще, похоже, в этих местах идёт конкуренция за собеседника. Никто не хочет впустую болтаться в эфире, все хотят общения. Мужчинам звонят реже, но стоит в списке вышедших на связь абонентов появиться женскому имени — и на красавицу обрушивается поток звонков. (Рецепт стопроцентный, неоднократно опробован моей дочерью.) Наиболее активные не просто ждут звонков, а агитируют в своих строчках-комментариях, как зазывалы на турецком базаре: "Позвоните мне!", "Позвоните мне, я хочу поговорить с вами!". И даже вот так, по-испански: "Hola amigos!". А однажды на сервере компании Voxware, установленном в Принстоне, Нью-Джерси, я встретил американца, который испускал на весь компьютерно-телефонный мир тоскливый пронзительный крик, так, как будто он находился не в довольно-таки плотно населённой людьми Америке, а в пустыне. Выглядело это так:



Helllllooooooooooooouuuu!!!!!!!!

Итак, в ту ночь (и в последующие тоже) горючая смесь из любопытства, желания общения, страсти к техническим экспериментам запылала во мне. С двух до полпятого ночи я успевал совершить три десятка звонков. Возможно, моё отношение к технике сродни отношению к поэзии — я жду от неё озарений, пытаюсь с её помощью обрести новое ощущение пространства и времени. Компьютерная телефония даёт это в полной мере — каким ещё способом вы можете в течение трёх часов поговорить с двумя десятками человек, находящимися в десяти разных странах, причём уплатив за этот пир общения всего-навсего сорок пять тысяч рублей? Материальная сторона дела тут очень удачно подкрепляет поэзию...

Расчёт прост. Минута разговора с Германией через обычную телефонную сеть стоит четыре тысячи рублей, с Америкой шесть тысяч — ну-ка, попробуйте поболтать несколько часов подряд! Кроме того, переходя из страны в страну, вы всё время должны держать в голове таблицу цен, которые, естественно, разнятся в соответствии с расстоянием. Эта разница в цене между звонками в разные страны с точки зрения традиционной телефонии вполне справедлива: Америка дальше от нас, чем Германия, а Патагонские острова, например, ещё дальше, чем Америка... Но здесь, в компьютерной телефонии, линейная и примитивная логика рассуждений бухгалтера АТС отменяется; здесь не имеет никакого значения, где находится ваш собеседник. Куда бы вы ни звонили, ваши звонки не стоят вам ничего — кроме почасовой оплаты за пребывание в Интернете. Так что мной, помимо всего прочего, двигало в эти ночи ещё и простое желание отладить компьютерный телефон так, чтобы моя жена и дочь могли пользоваться им в их многочисленных разговорах с другими странами. Счета, которые периодически оказываются в нашем почтовом ящике, ужасают меня.

Вот они, спутники моих странствий, мои ночные собеседники, длинной чередой встают перед мысленным взором. Одно только их неполное перечисление показывает, какой размах имеет предприятие и какие возможности связи появляются у всякого, кто займётся этим делом. Японец Матцусито, зачем-то налетевший на меня с японским щебетом, в котором я не понял ничего, кроме его имени; американец Стивен, с которым мы поболтали о хард-роке; Михаил из Краснодара, с которым мы обсудили погоду там и тут; человек неизвестно откуда, назвавшийся Смит-и-Вессон и мрачно осведомившийся у меня, почём в Москве "калашников", а также Владимир из Натании. Натания — это в Израиле. В телефонном зале VocalTec, кстати, в основном разговаривают европейцы и азиаты, много немцев и израильтян, тогда как услугами фирмы Voxware в основном пользуются североамериканцы. Что, впро-

чем, и не удивительно — сервер фирмы, как я уже сказал, стоит в Принстоне.

Этот Володя из Натании, вывалившийся на меня из виртуального пространства со своим спокойным, неспешным, южнорусским говорком, стал первым человеком, с которым я разговаривал не ради проверки связи, а о чём-то. И разговор был, в общем, обычный для соотечественников, один из которых уехал, а другой остался. "Пять лет назад уехал из Донецка", — сказал он. — "Ну, и что там делаешь, в Натании? Работа есть?" — "Есть. У меня тут компьютерный магазин. И мастерская". — "Классно!" — восхитился я, ибо подобное времяпровождение, возможно, отвечает моим тайным желаниям, которые вряд ли осуществятся. В ответ последовал громкий вздох израильтянина, отчётливо слышный через Кавказские горы и Средиземное море. "Да не так и классно..." — "Почему?" — "Ну..." — с провинциальной — не знаю уж, донецкой или израильской — неспешностью отвечал он. — "Ну..." — "Ты чем там торгуешь? Программами торгуешь?" — "Да всем. Программами, игрушками..." — "И что же?" — "Да у меня программ больше, чем покупателей", — признался он, и сонный, выжженный пейзаж городка на окраине Израиля встал у меня перед глазами...

Так в беседах на различные животрепещущие темы проводя ночи, я упорно увеличивал и увеличивал дальность связи. Пробуя качество моей техники и мировых телефонных линий, я перебрался из Европы в Азию, затем свернул налево, в Штаты, а оттуда направился вниз, в Латинскую Америку. Конкретно — в Бразилию. Вскоре я обнаружил, что мой модем (US Robotics Sportster Voice 33.600) способен не только слышать, что там говорят мои собеседники на том конце земного шара, но и видеть! Я понял это в тот момент, когда вдруг, к моему великому удивлению, на мини-экранчике виртуального телефонного аппарата фирмы VocalTec вместо гномика-домового (о его сущности и предназначении см. ниже, в материале "Как это делается") появился сидящий в кресле плечистый красавец-негр, перед которым на низком журнальном столике стоял микрофон. Я обалдел. Негр приветливо улыбался. Очень короткое время, наверное, меньше секунды, сквозь уставшую от бессонницы и одновременно возбуждённую голову растрёпанным кувыркающимся комом проносились мысли о том, что я брежу, что компьютер мой, который я давно подозревал в том, что он живой, выкинул мне этого негра из таинственных глубин своей восьмимегабайтной памяти, что, наконец, это негр — явившийся ко мне для объяснений официальный представитель фирмы VocalTec...

Простая, нормальная мысль о том, что я просто установил связь с человеком, у которого работает видеокамера, пришла секундой позже. Но всё равно, рациональное техническое объяснение ничуть не снизило напряжённость чуда. Всё это было в высшей мере удивительно и странно — видеть на экране компьютера человека, который в это же самое время находился в городе Сан-Пауло. Он был в расстёгнутой на груди пёстрой рубахе с широкими рукавами, а брюки расширялись от колен. Он, значит, был лихой парень, носил клеш, и вообще одеждой и статью напоминал танцора с карнавала. В его виде была какая-то отчётливая, гипертрофированная реальность — реальность бреда, реальность сна. Никуда не торопясь, добродушно и терпеливо улыбаясь, он ждал, что я скажу ему, довольный уже тем, что сидит перед своей игрушкой и демонстрирует свой облик пришельцу из иных краёв и часовых поясов.

Ну, а что я мог ему сказать — я, не знающий ни слова по-португальски и вообще не ожидавший увидеть его, а звонивший так, спортивного интереса ради, наобум?!

Ему нравилось. Он, кажется, мог сидеть так долго, позволяя себя рассматривать. Снова лёгкое ощущение бреда стало заволакивать меня.

— Алло, Бразилия! — завопил я. Вопль мой, вылетев в приоткрытую створку окна, понёсся над пустынным в этот час московским двором. — Алло, Бразилия, ты меня слышишь?

— I'm here, — тут же отозвался негр приятным низким голосом. С экранчика он смотрел прямо на меня. То есть я понимал теперь, что он смотрит в свою видеокамеру, а не на меня, но ощущение-то было именно таким, будто он выглядывает из угла дисплея прямо мне в лицо... — You are from...?

— Из Москвы! Россия! Россия, алло! I'm from Russia!

Карнавальный танцор изменился в лице. Лицо его вдруг засияло светлой, детской радостью. Казалось, он узнал от меня что-то такое, что в корне меняло его представления о жизни, что-то очень приятное, светлое, воодушевляющее... Улыбка его делалась всё шире и шире, пока наконец не засияла на высшей ноте, ослепительно. И он уже не мог сдерживать своего восхищения.

— Ыыыииих! — нечленораздельный восторженный рёв вырвался из груди улыбающегося негра, и он прихлопнул смуглыми ладонями по подлокотникам кресла. Он такого вот поворота — того, что его увидят в далёкой Russia, в заснеженной Москве — не ожидал!

И мы оба разразились хохотом.



Для переговоров по компьютерному телефону вам потребуются: компьютер, в который установлена звуковая карта, модем, наушники с микрофоном, доступ к Интернету и соответствующая программа. Я исхожу из того, что компьютер, модем и доступ к Интернету у вас уже есть. Что касается наушников, то они подключаются в гнездо для динамиков на задней стороне системного блока (не перепутайте это гнездо с другим, отмеченным словами **Line in** — это линейный вход, а вам нужен линейный выход). Гнездо для микрофона помечено обычно словечком **Mic**.

Программ компьютерной телефонии в мире существует множество.

Неплохую коллекцию можно найти на сервере Microsoft. Есть в этом наборе и крошки размером в пару сотен килобайт, и солидные мастодонты, занимающие на жёстком диске пространство в несколько мегабайт. Некоторые провайдеры — не стесняйтесь их беспокоить! — могут посоветовать вам что-нибудь конкретное из своей копилки. Гласнет, например, имеет на своём сервере маленькую программу телефонной связи под названием **Speak free**.

Кое-что можно отыскать на различных BBS. Например, на известной в Москве электронной доске объявлений **WhiteBears BBS** (тел. 932-8465) хранится программа **SmartPhone v.1.34**. Её обозначение в реестре хранимых файлов — **pssp134.zip. EDDEKAC**. Программа эта невелика, на жёстком диске займет всего 297 килобайт. Она имеет комментарий: **Save money on your phone call**. Возможно, это как раз то, что вам надо.

Но и **Speak free**, и **SmartPhone** — экзотика в мире компьютерной телефонии. Об экзотике мы, возможно, поговорим в следующий раз, а пока что, для начала, я советую вам не искать сложностей в этом и без того непростом деле, а взять многократно опробованные программы какой-либо из фирм, имеющих солидную репутацию. Это, например, **IPhone** фирмы **VocalTec** или **Televox** фирмы **Voxware**. Адреса фирм: **http://www.vocaltec.com и http://www.voxware.com**

Нижеследующее описание в основном касается именно IPhone. Если вы научитесь обращаться с одной программой подобного рода, то и другие не составят вам труда.

Естественно, чтобы говорить по компьютерному телефону с помощью всех вышеназванных программ, нужно, чтобы у собеседника тоже были компьютер и модем, и была установлена та же самая программа, что и у вас. (Впрочем, **Speak free** способна связать вас и с теми, у кого стоят другие программы.) Принцип связи таков. Вы должны в заранее обговоренное время очутиться в одной точке виртуального пространства (проще говоря — на сервере), совершенно так же, как это происходит в чат-румах, где люди переписываются в режиме реального времени. (Здесь вы будете переговариваться в режиме реального времени.)

Если у вас полнодуплексная звуковая карта, вы сможете говорить и одновременно слышать, что говорит ваш собеседник, как это обеспечено в обыкновенной, некомпьютерной, телефонии.

Полудуплексная карта даст вам возможность говорить и слушать попеременно.

Модем, естественно, лучше иметь скоростной — высказывание сколь истинное, столь и банальное.

IPhone (версии 3.2 или 4.5) устанавливается просто. Сначала программа задаёт несколько необходимых в подобных случаях вопросов (в какой каталог, под каким именем и т. д.). Затем спрашивает о вашей фамилии, телефоне, адресе электронной почты, просит ввести в соответствующее поле строку-комментарий и псевдоним **(nickname)**. Помните: все эти сведения будут доступны всякому, кто захочет поговорить с вами. Можно писать о себе всё, а можно всего и не писать — ничего страшного не случится. В любом случае всю введённую при инсталляции информацию вы сможете изменить позднее, уже работая с программой.

И вот инсталляция закончена, и программа манит вас значком в главном меню, изображающим крошечный чёрный телефон.

Достоинство этой программы в том, что вы можете рассмотреть её, установить все нужные настройки и даже немного попрактиковаться до того, как войдёте в Интернет, то есть бесплатно. **Televox** в таких условиях запускаться откажется, он, как рыбка, которая плавает только в океане, то бишь в Интернете.

Щелчок мышью на телефончике — и программа запустилась.

Не надо удивляться тому, что при запуске **IPhone** на дисплее появляются сразу два окна. Не пытайтесь закрыть одно из них как ненужное. Они оба нужны! Правое, расположенное горизонтально — это окно браузера, который в режиме автопилота выведет вас в нужные вам края. Когда выйдете в Интернет, не суетитесь и не дёргайте его командами, он работает. Левое окно, вертикальное — это, собственно, сам телефон, что вы легко поймёте по его внешнему виду.



По умолчанию телефон запускается, так сказать, в укороченном варианте. Это его явление предназначено для идеального случая, когда никакой отладки и настройки микрофона не требуется. Поскольку такой вариант — чистая фантастика, то я советую вам заранее вызвать на дисплей контролирующие и настроечные функции телефона. Для этого нажмите две продолговатые кнопки, одна с надписью **Session list**, другая — **Statistics**. Телефон, как раскладная детская книжка-игрушка, тут же удлинит сам себя. Внизу раскроются ещё две секции. В верхней во время сеанса связи будут появляться фамилии, имена, псевдонимы людей, с которыми вы говорите, а также время вашей беседы. Бросив во время разговора взгляд на нижнюю часть виртуального телефона, вы всегда будете в курсе технических подробностей соединения.

Маленький экран в верхней части телефона, с человечком, грустно сидящим на склоне зелёного холма, наверняка заинтересует вас. Человечек спит. Его сон свидетельствует о бездействии программы. Человечек этот не просто украшение экрана, он играет настолько важную роль в ваших будущих телефонных разговорах, что впору назвать его хозяином телефона, или регулировщиком разговоров, или даже домовым программы **IPhone**. Об этом — чуть ниже.

Теперь, пока вы ещё не вошли в Интернет и не начали искать собеседника на сервере **VocalTec**, самое время настроить ваш компьютерный телефон. Аппарат предварительной настройки существует во всех встречавшихся мне программах, но не все позволяют делать это вне Интернета, то есть бесплатно. Тот же **Televox** можно настроить только в режиме **on-line**. **Speak free** настраивается и так, и эдак; программа даже предоставляет вам возможность связаться с так называемым эхо-сервером в Швейцарии, который возвратит вам всё, что вы скажете в микрофон. Что касается **IPhone**, то всю настройку можно осуществить за несколько минут несколькими простыми действиями.

В меню **Audio** щёлкните по кнопке **Test Audio**. Теперь вы — в звуковой лаборатории. Наденьте наушники, нажмите мышкой на кнопку **Start test** и скажите в микрофон несколько слов. Если вы слышите свой голос в наушниках достаточно чётко, то всё в порядке. Если что-то вас не устраивает, нажмите **Manual** и вручную отрегулируйте уровни записи и воспроизведения. Теперь можно выходить в Интернет.

Браузер, быстро и уверенно промчавшись по виртуальным просторам, выведет вас в **Global On Line Directory**. Что это такое? Это — огромный телефонный зал фирмы VocalTec, подобный тому, что есть на всяком крупном почтамте или телеграфе. Разница, естественно, лишь в том, что зал находится не на Мясницкой улице и не на Тверской, а в пространстве Сети. В окне браузера появляется крошечный красный чемоданчик с надписью **GENERAL**. Повинуясь чувству природного любопытства, вы инстинктивно щёлкаете по нему левой кнопкой мышки. Красный чемоданчик раскрывается и волшебным образом выпускает из себя фамилии, имена и псевдонимы полутора сотен людей, физически находящихся в это мгновение в разных местах нашего несущегося сквозь космос шарика, а виртуально сошедшихся для бесед в телефонный зал фирмы **VocalTec**. Поищите — в этом длинном списке вы найдёте и свою фамилию.

Звонить по виртуальному телефону очень просто, для этого достаточно двух вполне интуитивных движений: во-первых, щелчком мыши выделить в списке того, кому вы хотите позвонить, а во-вторых, нажать на телефонном аппарате кнопку **Call**. Проделайте всё это — и вы увидите, что человечек, доселе дремавший на склоне зелёного холма, вдруг оживёт!

Этот человечек — ваш двойник, ваше alter ego. Он переводит все ваши действия на язык обыкновенных жестов и стандартной телефонии, так что вам достаточно взглянуть на него, чтобы понять, что, собственно, с вами происходит. Как только вы выберете себе собеседника в списке, человечек встанет с холма, направится к откуда-то появившемуся телефонному аппарату и наберёт номер. Если в ваших наушниках раздастся гудок "занято", симпатичный домовой недоумённо и горестно пожмёт плечами. Если же тот, кому вы звоните, откликнется на ваш звонок и у вас завяжется разговор, то человечек будет несказанно рад за вас. Он покажет это всем своим видом. Затем на экране появится ещё один домовой с трубкой, прижатой к уху, и парочка заговорит между собой, сидя напротив друг дружки всё на том же зелёном лужку. Значит, связь установлена!

Каталог **General** — не единственное место встреч. В правом, горизонтальном, окне, разделённом на три части, щёлкните по

круглой кнопке в строке заголовка на правой же части этого триптиха. В окно сразу начнёт загружаться длинный список уже существующих тусовок на все вкусы и нравы. Тут есть "Русские здесь" и "Израиль 24 часа в сутки", есть место, где тусуются лесбиянки, и другое, где собираются пакистанцы. Если же вам мало и вы хотите создать своё индивидуальное место встреч, куда вы будете приглашать партнёров на переговоры, друзей на трёп или любимую девушку на свидание, вам ничего не стоит сделать это. Войдите в меню **Chat room** (правое окно, окно браузера) и щёлкните по строчке **New/Private**. Дайте новому каталогу имя. Теперь у вас есть собственное место встреч на сервере фирмы **VocalTec**.

Выделив щелчком мышки строку с чьей-либо фамилией, нажмите кнопку **Call** и ждите соединения. Программа ведёт себя очень заботливо и бережно: о результатах своих действий вы узнаете тремя различными способами. Во-первых, услышите в наушниках гудки различной длительности, как при обычном телефонном разговоре. Во-вторых, программа сообщит приятным женским голосом, принят ли ваш звонок или нет. И, в-третьих, смотрите на симпатичного домового в оранжевой рубашке и синих брючках!

Как и в обыкновенной телефонной сети, здесь тоже бывает занято и тоже бывает так, что никто не отвечает. Это не значит, что у вас что-то не работает. Попробуйте позвонить ещё кому-нибудь. Или войдите в каталог **Test your phone here!** — здесь собираются как раз те, кто находится в процессе отладки и испытаний. Со второй-третьей попытки контакт непременно удастся, и вы вдруг услышите в наушниках голос с другого конца света. Стандартный язык общения — английский, но вы легко найдёте себе собеседника, говорящего на немецком или русском и с некоторым трудом — на испанском, итальянском или японском.

Если вы слышите вашего собеседника, а он вас, значит, всё отлично. Если же слышимость плохая, то посмотрите на нижнюю часть вашего телефона. Там работают два линейных датчика — **Outgoing** и **Incoming**, позволяющие поставить диагноз соединению. Обратите внимание на ячейку, где указана скорость передачи данных, а также на графы **Lost**, указывающие на процент потерь. В принципе, одного взгляда на это табло достаточно, чтобы понять, возможен данный конкретный контакт или лучше не мучиться.

Скорость передачи данных, как известно, зависит не только от вашего модема, но также и от состояния сети. Естественно, наилучшие результаты вы получите на скорости 28.800 и выше, но я с полной ответственностью утверждаю, что не раз разговаривал с людьми, находящимися за морями и за лесами, на скорости ниже 14.000 bps. Конечно, качество связи при таком соединении вовсе не такое высокое, как в обычной телефонии. Но человеческий голос — весьма неприхотливое создание. Если вы хотите просто говорить и слышать, что вам говорят — вас это устроит.

Если же у вас далеко идущие планы, если вы, предположим, собираетесь петь итальянские арии и транслировать их другу в Америку или шепотом читать любимой девушке стихи — тут компьютерный телефон вряд ли поможет, и вам лучше воспользоваться обычным телефоном. В любом случае следите за процентом потерь. Вполне можно разговаривать при 10%, но потери в районе 30% уже сильно затрудняют восприятие. Причина иногда может быть самая простая. Попробуйте просто передвинуть микрофон, поищите для него позицию, в которой процент потерь будет минимальным. ДК

Михаил Едемский

Твоя американская



домашняя страница

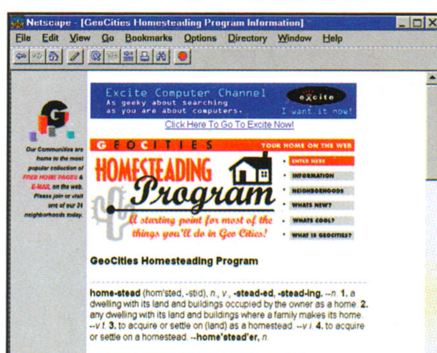
“Приходит бизнесмен в подключающую к Интернету компанию-провайдеру и просит сделать его фирме страничку в сети. — А зачем она вам? — интересуются менеджеры. — Не знаю, но я не буду тем идиотом, у которого она появится последней”.

Эту байку рассказал менеджер компании “Майкрософт” Илья Биллиг, в ответ на высказанное мною желание создать собственную страничку в Интернете.

И вправду, зачем она нужна нормальному человеку? Трудно сказать. Обойтись без нее, как, к примеру, без визитки можно, но неудобно, так как страничка решает некоторые из часто возникающих проблем. Например, при знакомстве в Интернете я не мучаюсь с пересылкой фотографий, а лишь даю адрес моего виртуального пристанища. А при более близком знакомстве выдаю “секретный” адрес странички, где подробно нарисовано, как ко мне доехать. Мне не приходится пересказывать друзьям содержание некоторых моих статей, вспоминать адреса хороших страничек или местоположение часто требуемых файлов. На самом деле все это отговорки, и сочинять, придумывать, рисовать свою WWW-страничку просто-напросто интересно. Тем более приятно, что это может принести пользу.

Халява, сэр

В Америке многое делается бесплатно, лишь бы привлечь клиентов. Удивляешься порой, как компании умудряются еще и деньги делать. На поисковом сервере Yahoo! (адрес **http://www.yahoo.com/Business_and_Economy/Companies/Internet_Services/Web_Services/Free_Web_Pages/**) указаны адреса сотен компаний, предоставляющих место для WWW-страничек на своих компьютерах всем желающим. Самая крупная, ставшая домом для 600 тысяч (!) страниц — **www.geocities.com**. Там вам бесплатно дадут 2 мегабайта на диске (хватит с голо-



вой почты на что угодно) и еще один адрес e-mail. Нужно лишь заполнить регистрационную форму.

Решайтесь! Заведите собственную страничку! **Заходим на http://www.geocities.com/homestead/ и нажимаем Free Home Pages.**

Все пространство на **geocities** (“геоситиз”) разбито на области: странички, посвященные спорту, развлечениям, научной фантастике, однополой любви, автомобилям, воспитанию детей и многое другое. Каждая область сопоставляется с “улицей” в неком виртуальном городе — выбирайте. Ничего страшного, если вы поселились, скажем, на “военной” улице, а страничка у вас — про ваши художественные работы. Никто придираться не будет, а в крайнем случае “переедете” на правильную улицу. К тому же, наверняка ваша страничка будет на русском языке и американцы вообще не “просекут” ее содержание.

Пройдем вместе все этапы создания собственной странички. Моя будет посвящена журналистике, поэтому выбираю область **SoHo** и нажимаю на нее мышкой. На следующей страничке прямо под картинкой написано **Join this neighborhood** (“Я хочу здесь поселиться”) — жмем сюда и идем дальше. В самом низу появился выбор из трех “переулков”: **SoHo, SoHo/Studios** (для художников) и **SoHo/Lofts**. Я выбрал SoHo, и теперь начинается поиск свободного “дома”. Обычно на главной улице располагается десять тысяч домов, а на переулках — три-четыре тысячи. Чтобы не перебирать все дома, вводим диапазон поиска: например, с 4000 до 5000. Если в этом промежутке окажутся свободные аппартаменты, нам сообщат. Нажимаем кнопку **Submit** и... неудача — все дома заняты. Попробуем расширить диапазон: 2000-8000. На главных улицах обычно все дома заняты, поэтому я переместился в переулочек “SoHo/Lofts”. Не знаю, чем он отличается от главной улицы по содержанию, но мне все равно. Наученный горьким опытом, сразу ввожу: 5000-9999. Ура! Столько свободных комнат сразу. Для надежности выбираю ту часть улицы, где свободно 2 и более домов, и кликаю на нее мышкой.

Далее придется подождать — на страничке все дома нарисованы в виде значков, обозначающих их текущее состояние (“занят”, “не занят”, “скоро будет заселен” и так далее), поэтому она грузится довольно долго. Ищу каркас домика: рядом с ним надпись **vacant**, и это означает, что он не заселен. Свободным оказался адрес 7381. Нажимаю на него мышкой, и вот она, регистрационная форма. Заполнять ее надо быстро, а то домик перехватят буквально из-под носа. Поэтому особо не задумывайтесь над ответами, в крайнем случае их можно будет поправить после получения адреса. Заполняйте только пункты, отмеченные звездочкой — они обязательны (см. рисунок ре-

*required

Note:
We encourage you to review our policies and procedures and page content guidelines prior to setting up your Free Personal Home Page. In particular, we prohibit pages that are used for commercial purposes and pages that depict nudity or pornography of any kind.

Да, я ознакомился с правилами

☑ *Yes, I have read and agree to the GeoCities Member Terms of Service and Page Content Guidelines.

PERSONAL INFORMATION

*First Name: Mike *Last Name: Edemsky **Ф.И.О**

Street Address:

City: State: *Postal Code: 109457 Country: click for help

Индекс

Very Important:
Please ensure you enter your **E-mail address correctly** so that you receive your GeoCities Registration Confirmation and password.

*E-Mail Address: edemsky@iworld.dol.ru

*Gender: ◉ Male ○ Female *Date of Birth: *(mm/dd/yy)* 06/23/73

e-mail, пол и день рождения

Would you like to receive special offers from advertisers based on your interests? ◉ Yes ○ No

If yes, please check those that apply:

☐ Automotive ☐ Computers ☐ Movies
☐ Music ☐ College ☐ Telecommunications
☐ Broadway ☐ Travel ☐ Finance
☐ Health ☐ Software ☐ Video Games
☐ Magazines ☐ Sports / Sporting Goods ☐ Stamp Collecting

HOME PAGE INFORMATION

If you have any questions about what these terms mean, please visit one of our Neighborhoods and check out a block of addresses to see some examples. You can also change these values later by using the Personal Profile Editor.

*Member Name: home-pc **Ваше имя в Geocities**

This is how you will be referred to within GeoCities. It will also determine the username of your GeoCities e-mail address, and appears next to your Address in the Neighborhood Listings.

Directory Listing: Click for Rules

Line 2

Line 3

This is used to describe the theme of your page. It appears next to your member name in the Neighborhood Listings. You are allowed three lines of description.

Neighborhood: SoHo/Lofts **Address:** 7381

GEOCITIES E-MAIL ACCOUNT

As part of your free membership, GeoCities offers you a free E-mail account. Your address will be "**membername@geocities.com**", and will be yours for as long as you remain a member of GeoCities.

Would you like to receive a free GeoCities E-mail account? ◉ Yes ○ No

WHOWHERE? INFORMATION

Would you like to be listed in WhoWhere?, the Web's premier e-mail directory.

◉ Yes, please list my **name** and my **primary e-mail** address

- OR -

○ Yes, please list my **name** and my **GeoCities e-mail** address

Да, мне нужен еще один e-mail

information

Прошу внести мою страничку в поисковые системы

○ Yes ◉ No Check "Yes" for the inside scoop on your favorite TV Shows, Movies, Music, and celebrities from **E!Online**.

OPTIONAL INFORMATION

The following section is completely optional. We will not share this information with anyone, but will use it to gain a better understanding of who is visiting GeoCities. This information will help us to build a better GeoCities for everyone.

Нет, рекламу не присылайте

Highest Level of Education Completed Click for options
Household Income Click for options
Marital Status Click for options
Occupation Click for options
Interests:

Submit Clear

[Neighborhoods] [Information] [What's New?] [What's Cool?] [Utilities]
© 1995,1996,1997 GeoCities. All rights reserved

гистрационной формы). Особое внимание — на пункт **Member name.** Ваш электронный адрес будет выглядеть как **membername@geocities.com**. Постарайтесь придумать что-нибудь оригинальное, потому что часто употребительные слова и имена уже расхватали. Я выбрал имя **home-pc**. Если все пункты заполнены верно, то появится серая страница, сообщающая, что пароль для страничек будет выслан по электронной почте через несколько часов. Поэтому внимательнее печатайте адрес e-mail.

"Теперь, когда ты заполучил меня, что мы будем делать?"

После "захвата" дома под домашнюю страничку действовать нужно тоже быстро. Если вы не запишете файлы своей странички в течение одной-двух недель, место освободят для других желающих. Сделать собственную страничку очень просто — не сложнее, чем писать тексты в Microsoft Word. Один из самых простых для освоения HTML-редакторов — тот, что входит в Netscape Navigator Gold. Обратите внимание на добавку **Gold** — она означает как раз встроенный редактор страничек. Если у вас уже установлен Navigator, то нажмите в меню **Help** и **About Netscape...** Появится страничка, в первой строчке которой должно быть написано **Netscape Navigator Gold.** Если это не так, или у вас установлен Microsoft Internet Explorer, то необходимо скачать из Интернета программу Navigator Gold.

Программа Netscape Navigator Gold находится по адресам:

g32e301.exe для Windows 95 **(3,5 Мб)**

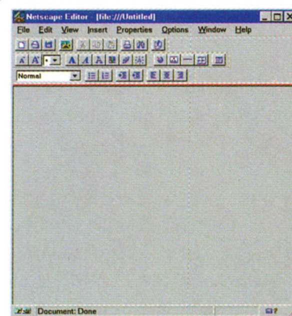
ftp://ftp.botik.ru/www/browsers/netscape/gold/3.01/windows/g32e301.exe

ftp://ftp.tstu.ru/netscape/navigator/gold/gold/3.01/windows/g32e301.exe

g16e301.exe для Windows 3.1 **(2,9 Мб)**

ftp://ftp.botik.ru/www/browsers/netscape/gold/3.01/windows/g16e301.exe

ftp://ftp.orc.ru/pub/netscape/g16e301.exe



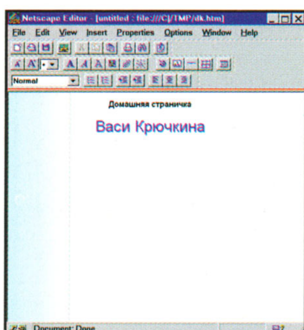
Начнем создавать домашнюю страничку, скажем, Василия Крючкина. Для этого запустим Navigator Gold и из меню выберем **File ➲ New Document ➲ Blank**. Появится серый неинтересный экран. Сделаем фон поинтереснее. Для создания одноцветного фона зайдите в меню **Properties ➲ Document ➲** вкладка **Appearance ➲ Background** и выбирайте цвет. Другой вариант — сделать красивый фон самому или скачать его из Интернета. Для этого зайдите на **http://www.yahoo.com/Computers/Internet/World_Wide_Web/**, наберите в строке поиска **backgrounds** и переключите поиск внизу строки на **Search only in World Wide Web.** Там вы найдете коллекции "обоев". Главное, чтобы фон не мешал читать текст. Фон наносится на страничку так же, как одноцветный, только вместо **Background** на-

жмите внизу кнопку **browse for File...** Теперь напечатаем текст: "Домашняя страничка Васи Крючкина".

Если вы не видите русских букв, то зайдите в меню **Options ➲ General Preferences ➲ Fonts**, в строке **For the Encoding** выберите **Cyrillic**, а затем по очереди обе кнопки **Choose font**. В первом случае поставьте шрифт **Arial**, проследите, чтобы внизу стояло не **Западная Европа**, а **Кириллица**. Во втором случае поставьте **Courier New**.

Выделите текст привычными в текстовом редакторе кнопками (**полужирный, курсив, выравнивать по центру, по правому краю, по левому краю**).Кроме этого есть еще одна кнопка — **цвет шрифта**. Заголовок готов. Несколько маленьких хитростей. Если вам понадобилось напечатать больше одного пробела подряд, то остальные нужно добавлять, нажимая не просто пробел, а **SHIFT + пробел**. Если вы не хотите, чтобы между соседними строчками было большое расстояние, то вместо **Enter** нажимайте **SHIFT + Enter**.

Теперь вставим горизонтальную полоску, затем фото Васи и еще одну горизонтальную полоску, используя следующие кнопки.



Чтобы вставить фотографию, нажмите кнопку и затем самую верхнюю кнопку **browse**. Если в строчке **Text**, написать, к примеру, "это мое фото", то надпись будет видна, пока грузится картинка. Проследите, чтобы при двойном щелчке мышью на картинке в строке **image file name** было не что-то типа **file:///C|/TMP/Bl46.jpg**, а просто название файла — **Bl46.jpg**. Иначе картинку никто не увидит. **Solid Border** — указывает толщину рамки вокруг картинки, а **Alignment** говорит, как будет располагаться текст вокруг картинки. Если в будущем вы захотите изменить какие-то из этих параметров, нажмите на изображении правую кнопку мыши и выберите пункт **Image properties**. Результат вы видите на картинке. Правда, горизонтальные линии оказались длинноваты. Прицельтесь хорошенько и кликните на них дважды мышкой. Измените параметр **Width** со 100 до 50. Хорошая коллекция ссылок на архивы небольших картинок находится на **http://www.yahoo.com/Computers_and_Internet/Multimedia/Pictures/Clip_Art/**

Наконец, последний этап — добавим ссылки. Скажем, на "Мои любимые странички" и "Все о моем коте Парловзоре". Напечатаем первую фразу, выделим ее и нажмем кнопку с изображением цепи. В появившемся окне напечатайте в строчке **link to a page...** имя файла, содержащего следующую страничку. Если она уже готова, то файл можно указать, нажав на кнопку **browse**. Делайте ссылки не только на свои странички, но и на чужие. Вы имеете право указывать их, не получая разрешения владельца страницы. Другое дело — копирование содержания, так как Web-страницы, как и документы на бумаге, защищаются авторскими правами. Кстати, делайте не только текстовые ссылки, но и картинки-ссылки. Для этого нажмите мышкой на картинку и действуйте так же, как с текстом.

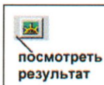


Добавим строку: "**напишите мне письмо: home-pc@geocities.com**". Выделите электронный адрес, нажмите кнопку с цепью и впечатайте в строчке **link to a page...**

mailto: home-pc@geocities.com

При нажатии мышкой на вашем адресе автоматически появится окошко почтовой программы.

Для того, чтобы поменять заголовок странички и ключевые слова (они необходимы для поисковых систем), выберите в меню **Properties ➲ Document ➲** вкладку **General. Title** — это заголовок, **keywords** — ключевые слова. Чтобы увидеть окончательный результат, нажмите кнопку со штурвалом.



На первый, второй, третий, четвертый рассчитайсь!

Всегда любопытно знать, сколько человек посетило твою страничку. И как приятно видеть, что с момента последнего визита "каунтер" ("счетчик", counter) увеличился. "Геоситиз" предоставляет вам один счетчик, поэтому разумнее его поместить на первую страницу. Чтобы его "включить", зайдите на страничку с адресом **http://www.geocities.com/cgi-bin/counter/member.password**, где вместо **member** и **password** вы должны проставить свое имя и пароль. Теперь в том месте странички, где вы хотели бы видеть счетчик, вставьте строчку **<IMG SRC=/cgi-bin/counter/member>** (не забудьте вместо **member** поставить ваше имя **membername**).

Для этого поставьте курсор на выбранное место и нажмите в меню **Insert ➲ HTML Tag**. И напечатайте в окошке эту строчку. Вы не увидите значение счетчика, пока не загрузите страничку на сервер. Все вопросы по счетчикам освещаются в "Геоситиз" по адресу **http://www.geocities.com/help/guide_counter.html**. Кстати, если вы поставите дополнительно счетчик российского сервера Rambler, то сможете получать гораздо более детальную статистику. Подробности на **www.rambler.ru/top100**.

Диетология изображений

Самый большой недостаток Интернет — бесконечное ожидание загрузки страничек. Основная причина в большом размере изображений. Уменьшение размеров картинок при сохранении качества сродни искусству, на котором веб-дизайнеры зарабатывают деньги, и научиться ему непросто. Считается, что если приходится ждать загрузки первой страницы более полминуты, то многие пользователи просто махнут рукой на вашу страницу и поищут другую, которая загружается быстрее. Поэтому дам несколько кратких советов по уменьшению ее объема.

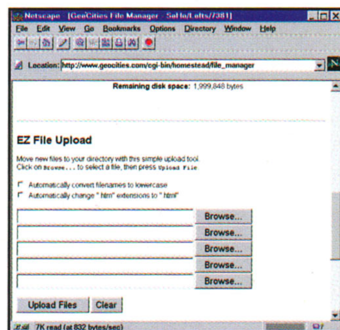
Изображения на страничках записывают в двух форматах — **GIF** и **JPEG**. Маленькие картинки, площадью 2-4 кв. сантиметра (простите за столь вольное измерение), обычно занимают меньше места в GIF. К тому же GIF позволяет делать у изображения невидимый фон, за которым видна страничка. GIF занимает мало места и тогда, когда картинка "нарисована", то есть в ней используется небольшое количество цветов. Например, картинки ClipArt, входящие в Word (чтобы их посмотреть, нажмите **Вставка ➲ Объект ➲ Картинка Microsoft ClipArt**).

JPEG плохо справляется с изображениями, в которых применяется много шрифтов или тонких линий — они смазываются. Во всех остальных случаях изображения (чаще всего это фотографии) в JPEG занимают гораздо меньше места.

Среди хороших графических редакторов советую "бесплатный" **LView Pro** и довольно дорогой **Adobe Photoshop 3.0** (русская версия). LView Pro вы найдете в архиве TUCOWS. Я уже упоминал, что TUCOWS — самая большая коллекция бесплатных программ для Интернета. Графические редакторы (возможно, вам пригляднется не только LView) находятся по **http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/grap95.html**. Кстати, загляните на страничку **http://tucows.rinet.ru/pub/tucows/htmlbeginner95.html**, возможно, какой-то из HTML-редакторов покажется вам удобнее. Правда, большинство из них, по моему опыту, не проще, а сложнее Navigator Gold.

Засылка странички резидентом в Америку

Главная страничка, которая будет показываться после набора адреса (в нашем случае **http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/7381**) должна называться **index.html**. Идем на страничку **http://www.geocities.com/cgi-bin/homestead/file_manager**, вводим membername (в нашем случае home-pc). В середине странички будут 5 строчек, в которые нужно занести имена засылаемых файлов. В нашем случае это index.html и две картинки. При нажатии на кнопку browse выводится список файлов только с расширением **.htm**, поэтому для картинок выберите внизу "тип файлов" **All files...**



Помните, в самом начале я советовал не уделять много внимания заполнению регистрационной формы, так как ее можно исправить позже. Чтобы сделать это, зайдите на страничку **http://www.geocities.com/homestead/homeprof.html**. Там же вы сможете проставить адрес электронной почты, куда будет отсылаться вся почта, приходящая на **membername@geocities.com**. Для этого поставьте **Yes** в графе **Would you like to keep/receive a free GeoCities E-mail account!** и впишите чуть ниже адрес, куда перенаправлять почту. В конце не забудьте нажать кнопку **submit**.

Где мне найти *такую*...

Вашу страничку должны знать в лицо. Вы со мной согласны? Тогда о ней необходимо "рассказать" самым популярным поисковым программам, и странички будут выдаваться на экран тем, кто введет слова, встречающиеся на них. В индексе Yahoo! (**http://www.yahoo.com/Business_and_Economy/Companies/Internet_Services/Web_Services/Promotion/**) есть список сотен компаний, готовых бесплатно разместить адрес вашей странички во всех популярных поисковых системах. Выделю среди них **Add URL**, адрес **http://www.marsweb.com/~totalhome/SUBMIT.HTM**.

Более подробно рассмотрим, как анонсировать страничку на самом популярном поисковом сервере **AltaVista** и русскоязычном **Rambler**. Адрес AltaVista: **http://altavista.digital.com/**. В самом низу вы увидите Add URL. Кликните на эту надпись курсором, а потом введите адрес своей странички в появившуюся регистрационную форму. Rambler — одна из лучших русскоязычных поисковых машин, разбирающаяся даже в падежах слов. Она находится по адресу **http://www.rambler.ru/**. Нажмите на картинку с подписью **Add site** и вводите запрашиваемую информацию (чтобы переключиться на русский, выберите вверху странички одну кодировку — Windows или KOI-8).

Какая *не* должна быть страничка...

Несколько советов по дизайну Web-страницы. В первую очередь думайте о том, чтобы страничка была интересна, а картинки и дизайны — дело пятое. Люди ищут в Интернете информацию, а не хорошее оформление.

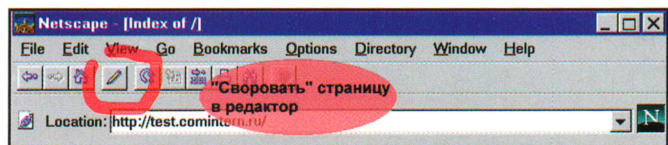
Второй совет: если хотите, чтобы на страничку регулярно заглядывали — постоянно обновляйте ее. Постоянно — это не реже одного раза в две недели. Для персональной странички, рассказывающей только про вас и про последние события вашей жизни этот срок немного увеличивается. Но вряд ли кто будет посещать страницу, обновляющуюся реже раза в месяц.

Третье: не делайте первую страницу длиннее экрана. Посетители не любят нажимать "скроллинг", прокрутку страниц. Кроме того, длинная страница загружается медленнее. Расположите на первой странице лишь небольшое фото или картинку и меню. Старайтесь, чтобы общий объем первой странички (включая текст и графику) не превышал 30-50 Кбайт. А лучше еще меньше.

Рано или поздно вы захотите поместить на страничку анимационные картинки. Но страничка, на которой расположено три и больше таких картинок, похожа, скорее, на новогоднюю елку. Именно поэтому старайтесь не использовать мигающий текст.

Старайтесь не делать странички слишком широкими. Если вы работаете с разрешением 800x600 или больше, то учтите, что еще есть пользователи с плохими мониторами, работающие в 640x480. Перейдите в самое маленькое разрешение и посмотрите, как выглядит ваша страничка. Рекомендую также посмотреть, как страничка смотрится из Internet Explorer — он отображает ее не всегда так же, как Navigator. Если у вас не установлен Explorer — попросите друзей посмотреть на нее.

Наконец, смотрите на странички других людей, "воруйте" у них понравившиеся картинки, стрелки, и изучайте, как устроены их странички изнутри. Для этого почаще нажимайте кнопку-карандаш **edit**, которая



сохранит страничку в выбранной директории, и вы сможете позже "препарировать" чужую работу. Задумаете заниматься дизайном страничек более серьезно, обратитесь к советам одного из немногих WEB-дизайнеров Темы Лебедева (**www.tema.ru/top100**), а также Дмитрия Кирсанова (**http://www.design.ru/ttt/**).

А пока загляните на созданную нами страничку по адресу **http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/7381** и напишите свои впечатления и вопросы на **home-pc@geocities.com** А уж "Геоситиз" переправит ваши письма на мой e-mail **edemsky@iworld.dol.ru** ДК

На подступах к Интернету

Александр Матвеев

Там, где качество телефонной связи оставляет желать лучшего, планы использования модема могут оказаться преждевременными. Вместо плодотворной работы пользователю придется вести борьбу за приемлемый уровень соединений. Для сравнения можно заменить телефонный аппарат. Если это не улучшит качество связи, обращайтесь на телефонную станцию и добивайтесь устранения дефектов.

Даже если качество связи покажется вам хорошим, оно может оказаться недостаточным для работы модема: скорость передачи информации модемом намного выше, чем сигналов обычного телефонного разговора. Прежде чем покупать модем, следует подготовить телефонную линию и определить, какие модели смогут на ней работать, а какие — нет.

Начиная подготовку, прежде всего помните правило: "Соединение телефонной розетки с распределительной коробкой (она установлена в вашем подъезде) должно выполняться одним куском кабеля ТРП. Механические соединения провода недопустимы". Это условие в реальной жизни выполняется далеко не всегда. В крайнем случае, можно тщательно спаять места непредусмотренных соединений и заизолировать. Для выполнения такой операции можно вызвать и монтера, но проверять кабель на наличие стыков все же разумнее самому.

При осмотре обратите внимание еще на один возможный сюрприз, который телефонисты периодически преподносят своим клиентам. Проводники вашего кабеля при подключении к контактам в распределительной коробке должны плотно прикручиваться винтами. Иногда это элементарное условие нарушается, провода могут быть просто наброшены на контакты. В таком виде место соединения достаточно быстро окислится, создавая дополнительную помеху на линии.

Сюрпризы преподносит и промышленность, причем не только отечественная, но и зарубежная. До сих пор в квартирах устанавливают телефонные розетки, сконструированные во времена, когда про модемы еще никто не слышал. Откройте телефонную розетку. Не исключено, что вы увидите убийцу модемной связи — конденсатор. Вынимайте его без колебаний. Обратите внимание на дальние углы и заставленные шкафами стены: если там в заброшенных розетках остался хотя бы один конденсатор, он может если не лишить вас модемной связи полностью, то сильно ее ухудшить.

Теперь поговорим о модемах — как они покупаются? Слишком часто при выборе модема используется та же логика, как и при покупке автомашины: "На новый "мерседес" у меня денег не хватит, а старье мне не надо. Куплю-ка я лучше новый "жигуль"!" Это было бы логично, будь телефонные линии в России сравнимы с шоссейными дорогами. Но на самом деле даже в Москве телефонные линии по своему качеству местами сравнимы с таежной грунтовкой или с памирским перевалом — преодолевать это бездорожье лучше всего при помощи модема, подобного вездеходу!

В качестве примера попробую привести свою телефонную линию. Живу я не в тайге и не в горах, а на крайнем востоке Москвы, у кольцевой автодороги. До недавнего времени мой компьютер был оснащен довольно приличным модемом — US Robotics Sportster, но проку от него было мало — стабильная связь была только с Фидо. Правда, и этого я добился лишь тем, что для работы в Фидо нашел узловую станцию всего в полутора километрах от моего дома. На больших дистанциях мой бедный модем работал значительно хуже. Пытаясь выяснить причины, я попробовал работать на нем в другом месте, на пару километров западнее — связь оттуда была очень приличной. Я стал пробовать и в других районах Москвы, и модем везде работал хорошо. Постепенно пришла разгадка: моя "малая родина" с точки зрения телефонии равноценна скалистой гряде, и Sportster оказался не в состоянии преодолеть это препятствие.

Смиряться с этим не хотелось. Я нацелился на технику, подобную вездеходу с четырьмя ведущими колесами и лебедкой для самовытаскивания. Теперь моя мечта обрела плоть и название — US Robotics Courier. Он стоит на моем столе. Вся работа в сетях стала принципиально иной: теперь я могу соединиться практически с любым московским провайдером, и нормой стало соединение с первой попытки. Не редки случаи, когда во время сеанса, длящегося по несколько часов, разрывов связи не происходит.

Но не следует думать, будто "без курьеров жизни нет на свете". По следующим соображениям:

1. Не все модификации модема US Robotics Courier равнозначны. У меня стоит модификация USA/Canada, которая считается лучшей, а модификация International, по общему признанию, в России почему-то работает хуже. Мнения специалистов о модификации Russian расходятся.
2. Стоит US Robotics Courier 300 долларов. Так что это далеко не самый дешевый модем.
3. Есть и другие очень достойные модемы.

А теперь перейдем к рекомендациям по выбору модема.

Главная: ввиду большого разброса характеристик наших телефонных каналов никакой опыт использования модема некоей марки (даже в соседнем доме) не может быть эталоном. Не исключено, что именно на вашей телефонной линии он будет работать совершенно по-другому.

Также очень большое значение имеет совместимость модемов конкретного провайдера (некоторые из них используют технику разных производителей) и пользователя. Лучше всего друг с другом работают изделия одного производителя. Поэтому выясните, какой марки модем рекомендует использовать ваш провайдер.

Связывать себя покупкой неопробованного на вашей линии модема нежелательно. Можно нарваться на модель, которая не работает именно у вас. Поэтому стоит взять на некоторое время модем взаймы и опробовать у себя дома. В этом может помочь не только друг, но и нанятый специалист. Покупка должна совершаться только по результатам практических проб, а не чьих-то советов.

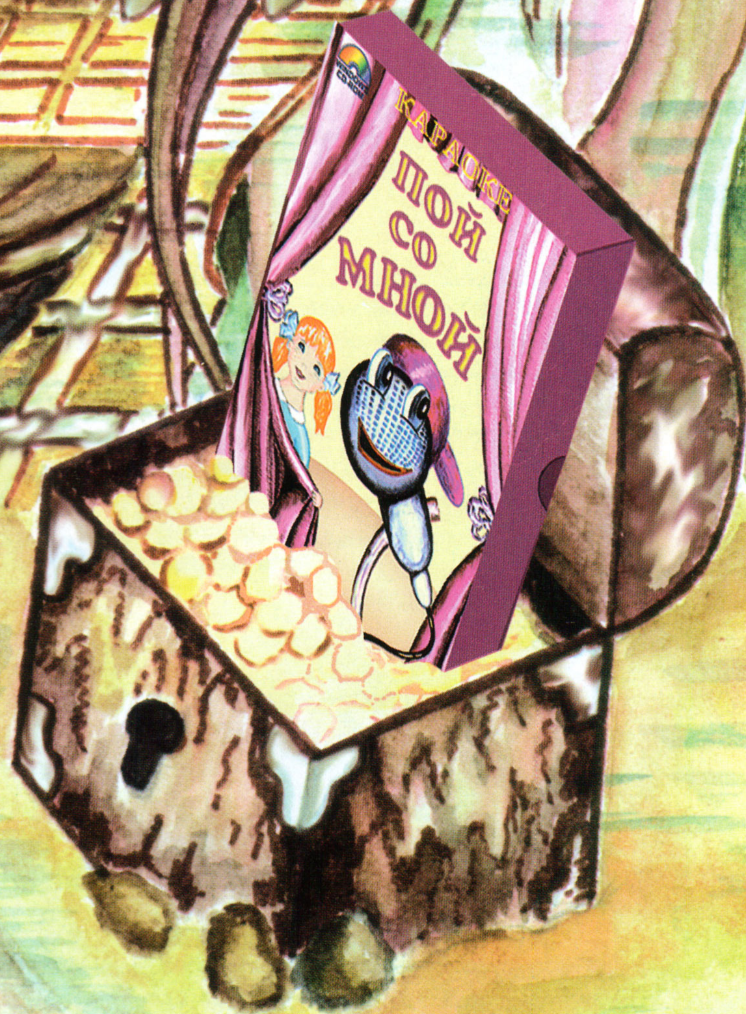
И наконец несколько слов о выборе конструктивного исполнения модема. Если вы хотите обзавестись аппаратом с полными функциональными возможностями, т.е. с индикаторами, кнопкой Voice/Data и выключателем питания, вам нужен внешний модем. Достоинство внутреннего модема в том, что, размещаясь внутри компьютера, он становится невидимкой, да и стоит немного дешевле.

Наилучшая в этом деле тактика: "Сначала все проверить, семь раз попробовать и только после этого покупать!" ДК

ПОЙ СО МНОЙ

Что украсит ваш досуг?
КАРАОКЕ – лучший друг!









КомпьюЛинк

СОКРОВИЩЕ

Вашей CD-ROM библиотеки

Александр Матвеев

Внешний факс-модем

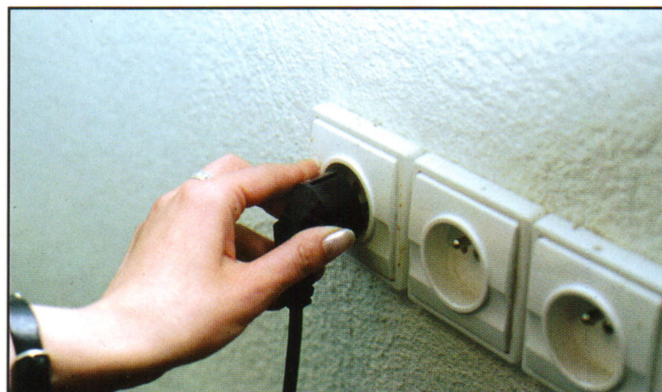
Внешний модем для человека, много работающего с ним, намного удобнее своего собрата, устанавливаемого внутри системного блока: индикаторы модема позволяют отследить его состояние, а выключатель питания и кнопка Voice/Data (голос/данные) расширяют его функциональные возможности. Такой модем позволяет при необходимости обслужить несколько компьютеров.



Вместе с тем внешний модем доставляет и некоторые неудобства — становится больше кабелей, опутывающих компьютер, далеко не всем нравится, что у него есть еще и внешний блок питания.



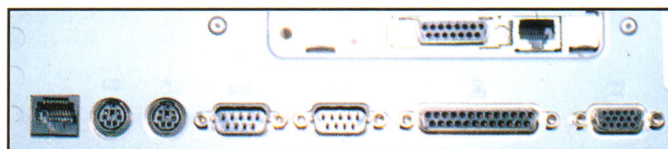
К числу неудобств относится и необходимость подключения к коммуникационному COM-порту компьютера (внутренние модемы имеют встроенный порт, и эта проблема их не касается). За последние годы скорость работы модемов увеличилась в десятки раз, но не все производители выпускают компьютеры со столь же быстроходными портами. Из-за "экономии" COM-порты нередко выполняются на устаревших микросхемах.



Как определить, способен ли ваш компьютер работать с современным внешним модемом? Загружаем программу MSD (MicroSoft Diagnostics), входящую в состав Windows 95. Входим в раздел COM Ports (коммуникационные порты). На экране возникнет таблица (для примера я взял ее из своего компьютера):

	COM1:	COM2:	COM3:	COM4:
Port Address	03F8H	02F8H	N/A	N/A
Baud Rate	1200	2400		
Parity	None	None		
Data Bits	7	8		
Stop Bits	1	1		
Carrier Detect (CD)	No	No		
Ring Indicator (RI)	No	No		
Data Set Ready (DSR)	No	No		
Clear To Send (CTS)	No	No		
UART Chip Used	8250	16550AF		

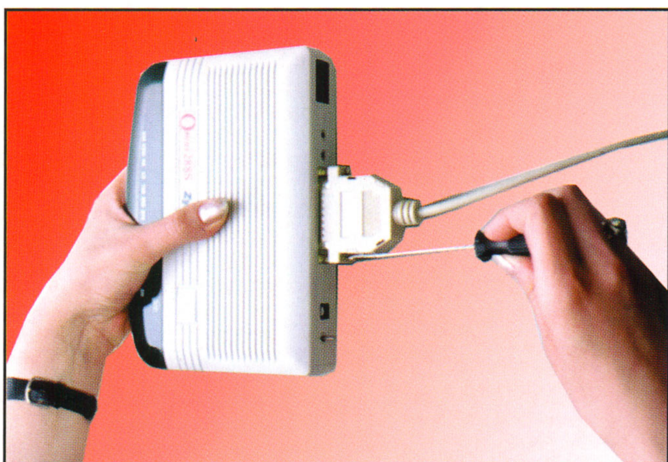
В этой таблице для нас сейчас важна строка UART Chip Used (используемые микросхемы UART). Для внешнего модема приемлемы микросхемы 16550A, 16550AF, 16550AN, в отличие от микросхем 8250, 16450, 16550, которые устарели и годятся только для мышей, джойстиков и т.д. Из таблицы следует, что работать с внешним модемом в данном компьютере может только COM2. Теперь его можно покупать!



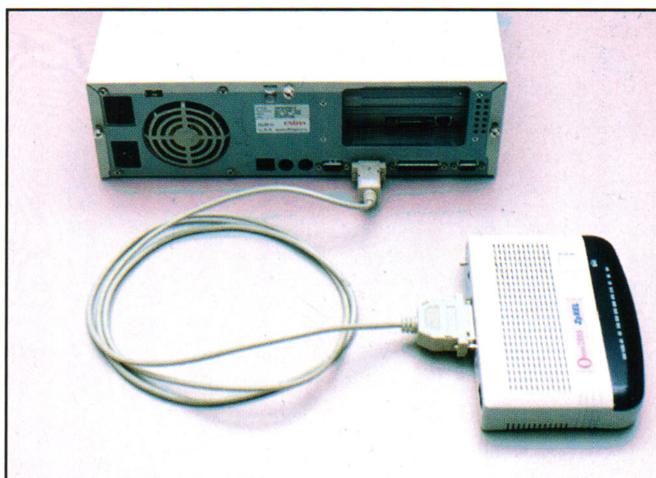
Если же скоростного порта в вашем PC нет, то не расстраивайтесь. Вы всегда найдете фирму, которая сумеет поставить его в ваш компьютер. Покажите им его документацию, посоветуйтесь и только после этого везите к ним процессорный блок.



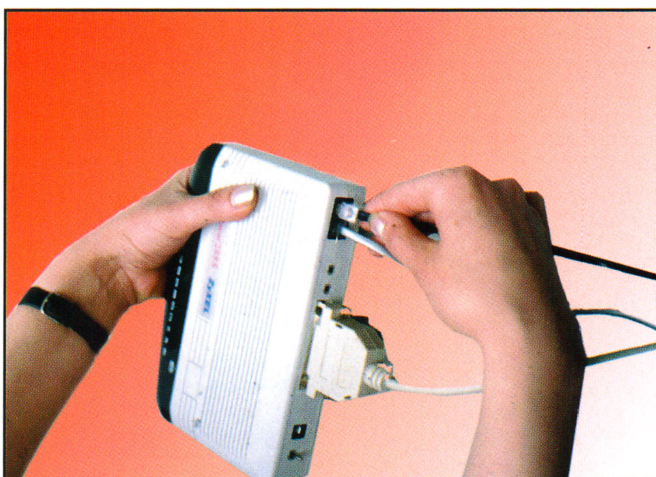
Иногда MSD сообщает, что мышь подключена к порту COM2. Это говорит о том, что разъем кабеля мыши использует порт, обычно предназначенный для модема. Из такой ситуации можно выйти двумя путями. Первый (предпочтительный): переключите мышь на разъем 1-го порта и переустановите Windows. Второй годится для тех компьютеров, у которых и COM1 тоже имеет скоростную микросхему: устанавливаете модем в этот порт. В дальнейшем при установке модема вам придется помнить, к каким портам подключены модем и мышь.



А сейчас начинается последняя разведывательная операция — выясняем, куда будет подключаться соединительный кабель модема. Смотрим на свободные разъемы и обращаем внимание только на те, которые имеют торчащие в два ряда 9 или 25 штырьков. При подключенной мышке вы скорее всего увидите только один такой разъем. К нему и надо подключаться. Запомните количество штырьков на нем и покупайте кабель "модем — компьютер" именно для этого разъема.



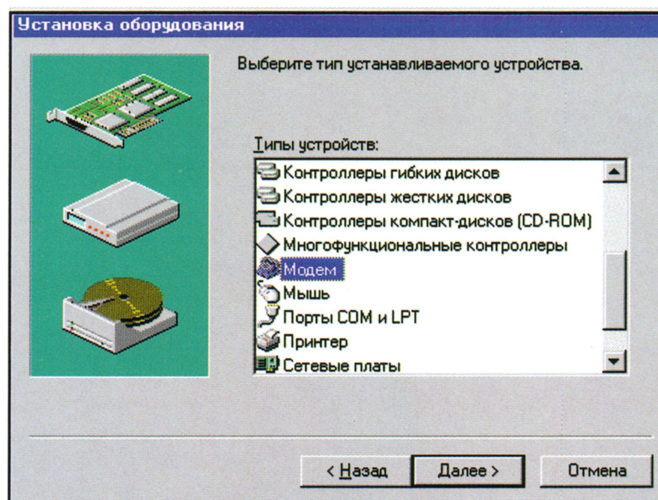
Подключение модема надо начинать с выключения компьютера из сети: так безопаснее не столько для вас, сколько для техники. После этого можно присоединить модем к разъему компьютера. Для надежности зафиксируйте разъем винтами.



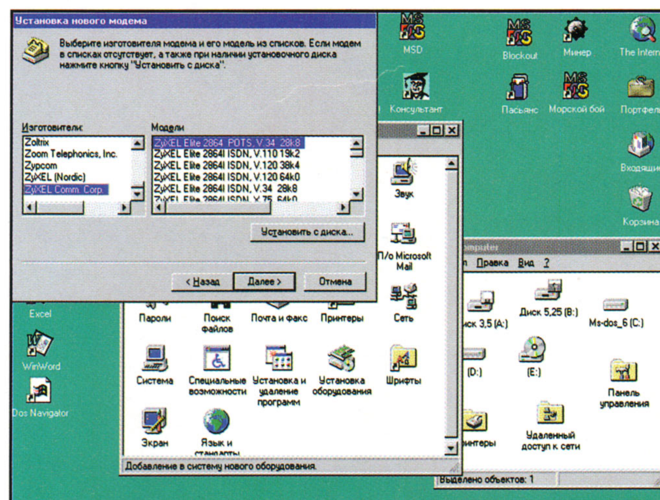
Теперь можно подключать к модему его блок питания и телефонные кабели. Один телефонный кабель втыкается в гнездо Jack (Line или Telco) и идет к телефонной розетке, а другой от гнезда Phone — к телефонному аппарату.



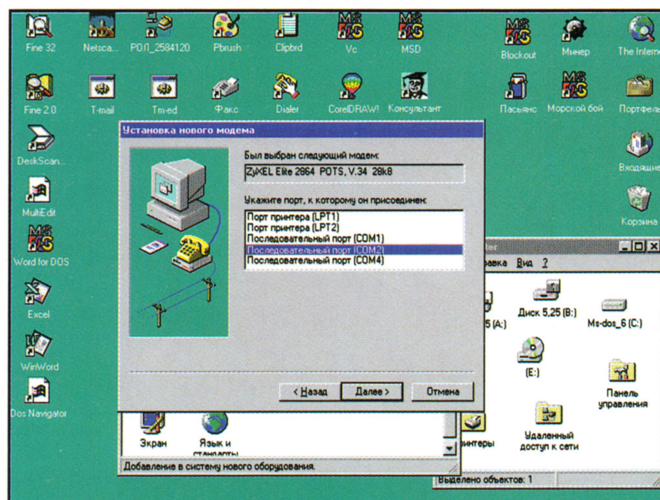
Программное обеспечение к модему в Windows 95 нужно устанавливать в разделе Панель управления. Входим в папку Установка оборудования и выбираем Модем.



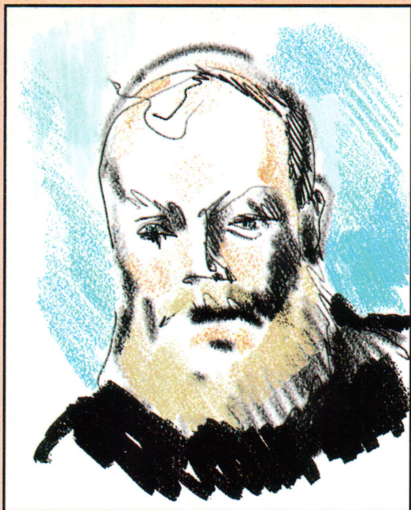
Windows 95 должна сама опознать марку установленного модема. В случае неправильного опознания вы можете вмешаться в ход инсталляции.



Ваше вмешательство возможно и при опознании порта — в этот момент и надо вспомнить, к какому порту должен быть подключен модем.



На этом заканчивается все непосредственное обустройство модема. Конкретные программы для работы с Internet и в режиме факса вы можете выбирать и устанавливать по своему вкусу. Самое простое решение — воспользоваться бесплатными программами, входящими в состав Windows 95. ДК

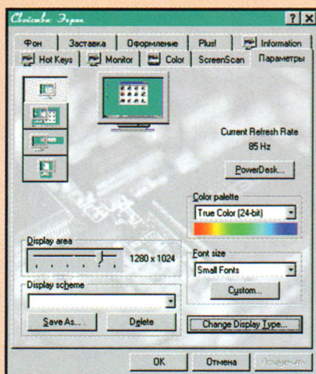


Сыр за деньги

Евгений Козловский

Надеюсь, не надо пояснять, что в качестве названия для этого выпуска взята антитеза сыру бесплатному. Который, общеизвестно, бывает только в мышеловках. То есть речь пойдет о вещах дорогих. Первая: компьютерная видеосистема, состоящая из видеокарты (с видеопамятью), монитора и... и кабеля, их соединяющего (около полутора тысяч долларов!!!). Вторая: графический планшет фирмы Wacom (от 200 до тех же1500 долларов — в зависимости от размера). Не испугались? Тогда начнем по порядку.

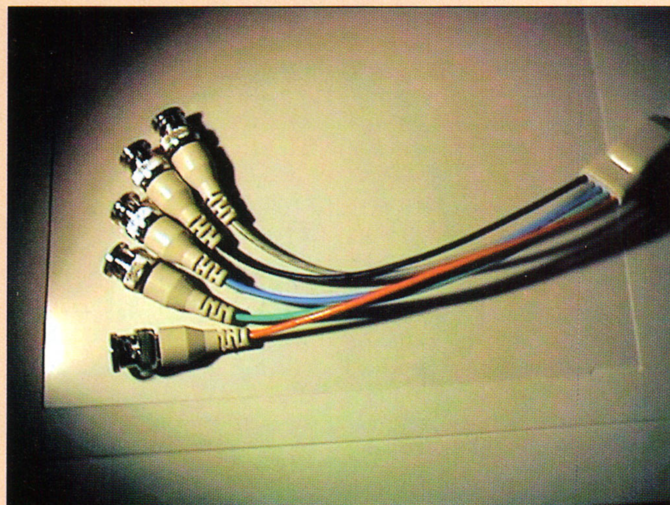
Около полутора лет назад я поменял свою видеокарту Diamond Stealth на самую на тот момент (кажется, и по сегодня) крутую под названием MGA Matrox Millennium. Незадолго до замены она считалась чисто профессиональной и только в последнее время позиционируется как высококлассная домашняя. Этому способствует как снижение цен, вызванное, не исключено, снижением цен на очень неплохие видеокарты производства Diamond Multimedia, то есть причинами благословенной для потребителя конкуренции. Ну и, возможно, дальнейшим развитием технологии.



Карты MGA мало того, что считаются "очень хорошо сделанными", — неизменно почти на всех тестах обгоняют подавляющее большинство прочих видеокарт (и все — более дешевые) по быстродействию видео. Кроме того, когда о встроенных ускорителях трехмерных объектов (3D-ускорителях) на "бытовых" видеокартах не шло и речи, у MGA он уже был. Есть и еще один важный показатель: частота работы цифро-аналогового преобразователя. Вам, надо полагать, известно, что на монитор сигнал подается аналоговый, то есть не дискретные цифровые значения цветового состава и интенсивности той или другой точки экрана, а непрерывный сигнал, меняющийся по силе (амплитуде). А любая компьютерная программа представляет экранный вывод именно в виде цифр. Так вот: у видеокарт Matrox скорость преобразования всегда была довольно высока.

Последнее время, стараясь приблизиться к массам, Matrox (кстати, являющийся частной канадской фирмой, а не крупной корпорацией, и этот факт его биографии очень меня привлекает чисто психологически) выпустил сравнительно недорогую (процентов на 30 дороже аналогичных Diamond) модификацию своей карты: Matrox Mystique. Но вместе с тем — и более дорогую модификацию: PowerDoc Edition. Не намного более дорогую, долларов (в зависимости от места покупки) на 30-60. Основная ее разница с базовой моделью Millennium — повышение частоты цифро-аналогового преобразователя до совершенно сумасшедшей величины, 250 МГц (для сведения: 170 МГц считается частотой весьма высокой). Такое повышение, правда, реально использовать полностью невозможно, ибо частотное пропускание других элементов видеотракта фактически заметно ниже, — однако я частенько (не всегда, но все же — частенько!) замечал, что если некая вещь имеет параметры чуть лучшие, чем реально надо, те, которые используются реально, оказываются очень уж хороши. Приведу пример, напрямую относящийся к нашей сегодняшней теме: производители семнадцатидюймовых мониторов (тех, что покачественнее) заявляют их возможное максимальное разрешение 1600x1200 пикселов. Если же вы померите линейкой горизонталь рабочей области экрана, а потом разделите получившуюся величину на декларируемый производителем шаг точки (обычно — между 0,28 и 0,25, хотя недавно Hitachi объявила о выпуске монитора с шагом 0,21; великолепно, хотя сам пока не видел и не пробовал — потому молчу), окажется, что 1600 точек на экране не умещается никак. Тем не менее, если монитор не способен эти 1600 виртуальных точек выдать, надо полагать, что реальные 1280 или 1024 он выдаст тоже кое-как.

Итак, мне позвонили с фирмы "Интерком" (которая, увы, нахо-







дится уж-жасно от меня далеко: на Войковской) и предложили эту изысканную новинку (PowerDoc Edition) попробовать. Мое любопытство к новинкам все еще сильнее лени, и я двинулся в путь. Поставив новую карту в компьютер, я, честно сказать, особой разницы не заметил: сработал как раз эффект "лучше, чем реально возможно". Оставалось либо отказаться от удовольствия, либо реальные возможности повышать.

Как ни странно, одним из путей их повышения служит замена видеокабеля. Мы привыкли, что монитор к компьютеру подключается 15-штырьковым разъемом (иногда он бывает на обоих концах кабеля, иногда — только на одном, а другой просто выходит из недр монитора), который называется VGA, тип D или D-Sub. Но уже для обычных 17-дюймовых мониторов электрические (волноводные) характеристики таких кабелей слабоваты, и сигнал при передаче от компьютера к монитору несколько портится (искажается). В профессиональной технике (не только мониторно-компьютерной) и в некоторых домашних, вроде телевизора, приложениях для передачи высокочастотных сигналов применяются специальные коаксиальные кабели, в которых высокочастотный сигнал идет по самой поверхности проводников (они как бы превращаются в трубы, где ток течет не внутри стенок, а по самим стенкам) и которые экранируются от посторонних воздействий. Есть такие кабели и для мониторов (правда, далеко не в каждом мониторе предусмотрен вход для них, вернее — три или пять специальных гнезд). Но и тут получается "узкое место": в монитор по коаксиальному кабелю сигнал может дойти "чистенький", но он успевает испортиться на выходе из компьютера, на том самом 15-штырьковом разъеме. Тем не менее, считается, что применение коаксиальных кабелей все-таки снижает помехи и улучшает сигнал. Кабели эти (точнее — их коаксиальная часть) официально называются BNC-коннекторами, в народе же — Змеями Горынычами за их трех- или пятиголовость: на разноцветных шеях-проводках висят байонетные металлические соединители. (Тут же кстати будет заметить, что, если у монитора есть выход для Змея Горыныча, выход D-Sub остается тоже, и к монитору можно подключить сразу два компьютера; конечно, изображение на экран будет поступать в каждый момент только с одного, то есть придется между ними переключаться, что на хороших мониторах обеспечивается кнопками экранного меню.)

В том же "Интеркоме" я получил и Змея Горыныча (позже в некоторых "изысканных" московских компьютерных магазинах, специализирующихся на разных переходниках и проводах, увидел Змея Горыныча и в продаже: по цене 15 долларов) и заменил им старый VGA-кабель. Качество картинки изменилось. Особенно на этом вот полумистическом разрешении 1600x1200. (И не стоит относить его к чистой воды причудам: порою бывает важно разместить на экране как можно больше окон; порою — при верстке, например, — хочется, чтобы управляющие кнопки и инструментальные панели занимали от общей картинки как можно меньший процент, оставляя побольше пространства изображению страницы.) Но тут возникло следующее узкое место: монитор. Точнее — частотные его характеристики. Скорость, с которой обновляется экранное изображение.

Это очень важный биологический фактор. От того, как часто перерисовывает электронный луч экранную картинку, зависит, замечает ли глаз (мозг) мониторное мерцание. Причем прямой взгляд на экран может никакого мерцания не обнаружить, но стоит глаз скосить, как экран попадает на так называемое желтое пятно, наиболее чувствительную часть сетчатки, и... замерцало. Можно и отойти от монитора на три-четыре метра... Только не думайте, что, когда прямой взгляд на монитор мерцания не обнаруживает, оно не утомит глаза и мозг.

Разные стандарты и нормы считают безопасными для глаза разные величины частоты обновления, к тому же — у каждого человека собственный порог чувствительности. Однако можно с достаточной универсальностью частотный диапазон 72-75 Гц считать комфортабельным и безопасным. Частоту же 85 Гц можно назвать практически роскошной. Хотя мастер верстки Издательского дома "Компьютерра" уверяет, что прекрасно отличает (по уровню комфорта работы) частоту 85 Гц от частоты 115 Гц. Я ему верю: он провел за монитором куда больше времени, чем я. Это его основная работа: вглядываясь в экран, где зачастую текст представлен очень мелко, менять облик виртуальных страниц.

Итак, мой SyncMaster от Samsung (я провел с ним около трех лет и всегда был очень доволен: чистые цвета, хорошая геометрия, идеальное сведение; правду сказать, этот монитор был из первых семнадцатидюймовых, попавших на широкий рынок, и сделан, похоже, штучно; последующие SyncMaster, удерживая планку столь же высоко по геометрии и сведению, частенько выходят из строя по *электронике*) — мой SyncMaster был способен при максимальном разрешении только на 60 Гц. А это та частота, которая дает мерцание даже при прямом взгляде на экран. И утомляет глаз (во всяком случае — мой) минут за пятнадцать работы до такой степени, что приходится компьютер выключать, а потом пару дней режет глаза.

Что же — пришлось подумать о замене и монитора. Сейчас много есть в разных журналах обзорных и тестовых статей про мониторы (я сам написал однажды такую в "Компьютерре") — и я стализучать таблицы. Главное мое внимание привлекала именно максимально возможная частота обновления (f_v, частота вертикальной развертки). Монитор со странным названием IIYAMA оказался во всех статьях по этому показателю абсолютным рекордсменом. (Я не точен: этот монитор почему-то был представлен только в одной статье, в журнале CompUnity; не видать или почти не видать его и в "Мобиле"; едва он представлен и в русском Интернете; похоже, дело с IIYAMA обстоит так примерно, как с некоторыми моделями "мерседесов", на которые записываются в очередь.) У IIYAMA единственной (есть, конечно, мониторы суперпрофессиональные, огромных диагоналей, подавляющих воображение цен, но их я в поле зрения не включал) частота развертки при 1600x1200 точках была продекларирована, как 72 Гц (при экспериментах с реальной IIYAMA выяснилось, что частоту можно довести до 74 Гц), а на всех прочих разрешениях (включая мое любимое рабочее, 1280x1024) — 85 Гц. При тех же экспериментах оказалось, что, едва понизишь разрешение даже на чуть-чуть, частота прямо-таки прыгает вверх: стандартный "макинтошевский" экран 1152x864 (который, кстати, часто применяется и на PC в силу того, что очень ровненько, без хвостов, укладывается в стандартные размеры видеопамяти: 2 Мб или 4 Мб) — я наблюдаю сейчас при частоте 115 Гц, а 120 Гц на разрешениях более "крупных" для IIYAMA не проблема вообще. Что касается прочих параметров монитора, они, что называется, вполне удовлетворительны. Возможно, у MAG InnoVision чуть лучше с геометрией, а у Radius — с равномерностью цвета, но, видит Бог, это вещи, которые можно не замечать и которые, во всяком случае, как любит выражаться мой автомобильный мастер, "на скорость не влияют". То есть — на здоровье.

(У моего близкого приятеля, знаменитого детского писателя Григория Остера, младший сын, четырехлетний мальчик, имеет проблемы со зрением — дальнозоркость, — но, естественно, оторвать его от компьютера невозможно. Поэтому, когда Григорий спросил моего совета на предмет смены монитора, я безоговорочно посоветовал подбирать монитор исключительно по частотной характеристике. Мы с Остером все-таки уже пожили, а вот ребенок...)

Итак, виртуально выбор был сделан. Осталось реализовать его "в железе". Уже упомянутая мною фирма "Интерком", одна из двух известных мне московских (судя по сведениям, почерпнутым в русском Интернете, эта марка монитора куда шире распространена в изысканном Питере), в своем репертуаре IIYAMA имеет, мне даже предложили скидку при покупке, но совсем небольшую. Другая же фирма (по странному совпадению имеющая в названии созвучие с отыскиваемым мною монитором), YAM International, которую я тоже отыскал через Интернет, заинтересовалась представлением результатов моих от монитора впечатлений на страницах ДОМАШНЕГО КОМПЬЮТЕРА и потому предложила скидку более заметную. Кроме того, меня привлекло к YAM куда более близкое топографическое расположение (на Профсоюзной улице), наличие Web-страницы, которую я представляю в виде иллюстрации (адрес: www.yam.ru) и, наконец, то, что фирма базируется на поляне какого-то бывшего "головного" советского монстра вроде "Полиграфмаша", а, что ни говорите, "головные" подразделения недоброй памяти развалившейся империи свои прелести имели. Возьмите хоть космические проекты. Не могло не подкупить и то, что фирма, занимающаяся поставкой серьезного полиграфического оборудования (стало быть: большие деньги, стабильность и хорошо отлаженные гарантийные концепции), в части мониторов сузила ассортимент до четырех модификаций исключительно IIYAMA (еще один, косвенный, козырь в пользу выбранного мной монитора).

YAM International - Iiyama Monitors - Microsoft Internet Explorer

Файл Правка Вид Переход Избранное ?

YAM INTERNATIONAL

Профсоюзная ул. 57, 117420 Москва
Тел.: (095) 332-64-20, 334-23-44; Факс: (095) 334-28-01
Искра: 33004
E-Mail: info@yam.ru
Ваши комментарии: webmaster@yam.ru

МОНИТОРЫ ДЛЯ ИЗДАТЕЛЬСКИХ СИСТЕМ

iiyama

Качество используемых в издательской системе мониторов является одним из факторов, безусловно влияющих на качество производимой печатной продукции..

Price List

Iiyama Vision Master

17" и 21" мониторы с разрешением 1600x1200 (non-interlaced). Экран имеет антибликовое и антистатическое покрытие. Выпускаются с трубками DiamondTron и Advanced FST. Компактные корпуса этих мониторов не требуют много места на рабочем столе.

СОДЕРЖАНИЕ | НОВОСТИ

Copyright c 1996-97, YAM International. Last updated: 20.04.97

Итак, я водрузил монитор (показавшийся после Samsung хоть и страшно тяжелым — на удивление маленьким) на стол, подсоединил к компьютеру с помощью Змея Горыныча, включил машину и установил разрешение 1600x1200. Мерцания не было. Изображение — потрясающей четкости: каждая буковка, уменьшенная до размера кухонного муравья, читалась с полувзгляда! Я перешел в разрешение 1280x1024 и разницы, правда, не заметил, но вызванная по нажатии на кнопку монитора табличка сообщила мне о 85 Гц, и я подумал, что мои глаза будут отныне прямо как на курорте. Вернулся в 1600x1200 и обратил внимание, что фотография, которую я использую в качестве обоев (я бы в контексте Рабочего стола называл обои скорее клеенкой) несколько потеряла в переливах оттенков неба. Естественно: при таком разрешении моя видеокарта (с 4 Мбайтами

Microsoft Word - Гоголь (просмотр)

Файл Правка Вид Вставка Формат Сервис Таблица Окно ?

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Евгений Козловский

Сыр за деньги

Обычный Обычный Без Отступа Картинка Пули Программа Заголовок 1 Заголовок 2 Заголовок 3 Заголовок 4 Заголовок 5 Arial NewtonCTT

Стр. 2 Разд 3 2/4 На 12см Ст 110 Кол 1



памяти) позволяла только так называемый HiColor (чуть больше 64 тысяч цветов), который на особо нежных и тонких цветовых переходах дает легко заметные на взгляд границы-обводы. Надо было делать последнее усилие: добавлять видеопамяти.

Она сейчас, как и обычная, заметно подешевела, но осталась все равно дорога. Со всеми скидками "Интермикро" замена двухмегабайтного (добавочного к двум впаянным в Matrox мегабайтам) дополнительного модуля на шестимегабайтный стоила мне 160 долларов! (Если без скидок, то, продав мой старый монитор за 550 долларов, я выложил бы за обновление видеосистемы около 700 долларов; с нуля же она влетает чуть больше, чем в полторы тысячи.)



Добавив видеопамяти, я ожидал (согласно математическим подсчетам: перемножению числа пикселов по вертикали на их же число по горизонтали и на число байтов, описывающих каждый пиксел), что смогу представить максимальное разрешение 32-битовым цветом.

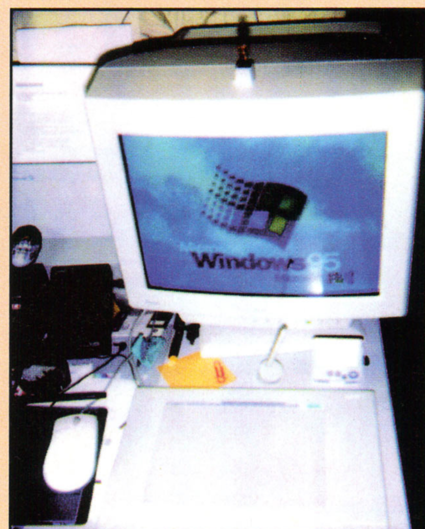
Маленькое отступление: 24-битовый TrueColor с его 16 с лишком миллионами цветов с лихвой перекрывает потребности-возможности глаза. В полиграфии и сканировании 32-битовый формат используется для передачи дополнительных, "типографских" параметров, в выводе же на экран — только для ускорения. Как ни парадоксально, 32-битовая картинка должна рисоваться быстрее, чем 24-битовая. Все дело в архитектуре процессора: он способен передать так называемое "двойное слово" длиной 32 бита за один такт, в то время как 24 бита информации быстрее, чем за два такта, не передашь.

Увы! Действительность слегка разочаровала. Разрешение 1600х1200 можно было задать не более чем в 24-битовом TrueColor, то есть из моих 8 Мб видеопамяти на рисование экрана пошло только пять (стало быть, можно было ограничиться суммарными шестью мегабайтами, которые возможны на некоторых моделях MGA Matrox Millennium, например, на моей предыдущей; но, правду сказать, эти три мегабайта не валяются зря, а используются драйвером, как подручное пространство, в результате чего быстродействие восьмимегабайтной видеокарты процентов на 25 выше быстродействия такой же четырехмегабайтной). Расхождение арифметики с реальностью объясняется конструкцией драйвера (который, кстати, обновляется Matrox и выкладывается на его сайт для бесплатной перекачки буквально ежемесячно), и не исключено, что, спустя некоторое время, я смогу задать и 32-битовый цвет на максимальном разрешении.

Но выяснилась и еще одна неожиданность: известные тесты WinBench и WinTach — показали, что, вопреки всем теориям, 24-битовый TrueColor работает заметно быстрее, чем 32-битовый. То ли большинство действующих программ не пользуются "двойными словами", то ли снова — особенности драйвера. Единственно, где 32-битовый цвет выказывал очевидное преимущество — при прокрутке в полноэкранном режиме VideoCD. К тому же в 32-битовом режиме частота понижается...



Следующая дорогая добавка (сравнительно дорогая: идеальная для дома модель UltraPad A5 с рабочим полем планшета в половинку стандартного листа стоит в районе 400 долларов, вдвое меньший паллиатив — вдвое же дешевле) — графический планшет. Он лежит перед вами на столе. (Клавиатуру удобнее всего переместить на отдельную выдвижную полку сантиметров на 20 ниже основной столешницы.) Рядышком в специальной подставке стоит "карандашик" с "ластиком" на обратном конце и двуплечей кнопкой под указательный палец — и вы можете этим "карандашиком" на поверхности планшета рисовать.



Есть у планшета и еще два применения: для профессиональных чертежно-проектировочных работ, всяких там CAD (я этой стороны и касаться не буду: сам не занимаюсь, да и к домашним такое применение отнести трудно, разве что выполнять детям задания по черчению), и — в качестве указателя. Вместо мыши, трэкбола, трэкпэда и т. п. Или (что особенно приятно) — вместе.

Моя восьмилетняя племянница очень хорошо рисует. Свежо, талантливо. У нее — твердая рука. Она всегда точно знает, какой инструмент ей нужен, какой цвет. Образы картин возникают сперва в ее мозгу, после — переносятся на бумагу (признак профессионализма, в отличие от дилетантизма, когда садишься что-то делать, понятия не имея, что же делать и что в результате получится). Готовя статью, я специально пригласил племянницу

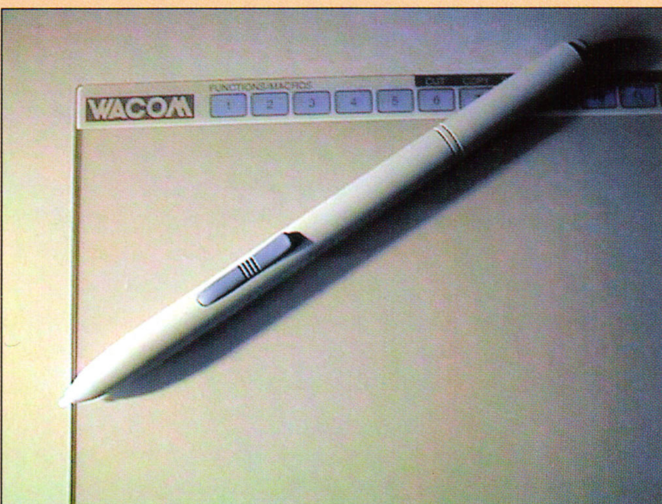


(благо, живет через дорогу), минуты две показывал, как действовать виртуальным карандашом, после чего она поприлаживалась еще минуты две и начала рисовать.

Судить, конечно, вам, но, на мой взгляд, она создала три отличные картинки. Причем спустя эти две минуты уже не тратила время на изучение инструмента, а просто использовала все нужные ей его возможности.

Назавтра я пригласил друга-художника (высокого профессионала). Он осваивал инструмент и программу несколько дольше. Но тоже — не долее 15 минут. За следующие два часа сделал несколько картинок и набросков, которыми этот выпуск "Первого взгляда" и должен быть иллюстрирован.

Рисовать с помощью Wacom можно во всех графических программах, но не все из них поддерживают полный спектр "вакомовских" возможностей. Поддерживают же, например, CorelDRAW, CorelPhotoPaint плюс специально под графические планшеты разработанные программные пакеты Fauve Matisse и Painter от Fractal Design.



Fauve Matisse (у меня довольно старая, еще для Windows 3.1 написанная версия, а новые на глаза не попадались) дает потрясающие возможности в выборе стилей изображения и инструментов, но не передает толщиною и насыщенностью линии нажим "карандаша" на планшет и имеет не слишком удобную палитру (моя племянница, Лиза Левикова, рисовала именно в этой программе). На специально "намазанной" мною демонстрашке видно и как первое касание акварельной кисточки собирает больше краски, чем дальнейшая линия, и как с каллиграфическим нажимом работает "каллиграфическое перо", и как можно рисовать пуантилистские (в стиле Поля Синьяка) или кубистические картинки... Painter же практически безукоризнен и безграничен в возможностях (вам даже, например, не надо выбирать инструмент "ластик", чтобы что-то стереть — достаточно перевернуть "карандашик" тупым концом, причем "ластик" тоже слушается нажима и, как и острие карандаша, передает 256 градаций усилия руки), имеет палитру потрясающего удобства, но, естественно, несколько более сложен для изучения (им пользовался художник Виктор Монетов для иллюстрирования этого выпуска).

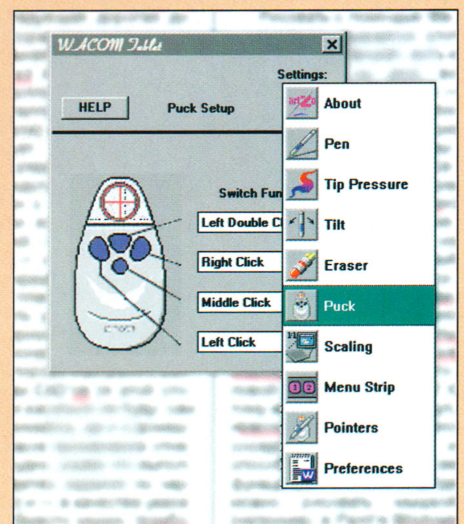


Забавная подробность: г-н Монетов, рисуя "пастелью" прибалтийский пейзаж, спросил у меня: "Интересно, будут ли осыпаться пастельные чешуйки, когда я пойду рисовать поверху?" Я принял вопрос за шутку, должную выразить ощущение восторга от Painter. Каково же было мое изумление, когда, спустя минут пять, Монетов сказал удовлетворенно: "Осыпаются!" И впрямь: имитация подлинных изобразительных инструментов просто потрясает. Вы, возможно, обратили внимание на мазок пальцем по пастели в моем портрете на заставке...

Я же, художником (кисти) не являясь с самого детства, пользуюсь Wacom как указателем. Ощущение настолько приятное, что вот уже две недели я едва касаюсь мыши, а все, кроме клавиатурных, действия выполняю с помощью "пера". (Можно было бы, пожалуй, и клавиатурные: существуют программы, переводящие на лету вашу скоропись в текстовый формат.) И, попробовав Wacom, никогда уже от него не откажусь — даже если мой сын не захочет с помощью графического планшета рисовать.



Конечно, к этому, как и к любому другому указателю, надо привыкнуть (что происходит, в зависимости от обучаемости персоны, за период от часа до недели): например, в отличие от мыши или трэкбола, где важно только относительное перемещение, Wacom рабочей поверхностью планшета представляет весь экран, так что для указания того или другого объекта вам приходится перемещаться в соответствующую абсолютную точку. Особые сложности (а впоследствии — особое удовольствие) доставляет способность "карандашика" кликать по кнопкам и иконкам, паря над планшетом на высоте до сантиметра. Кроме того, Wacom имеет миллион настроек, не со всеми из которых я пока разобрался, а также, прямо на планшете, шестнадцать виртуальных клавиш, которые вы





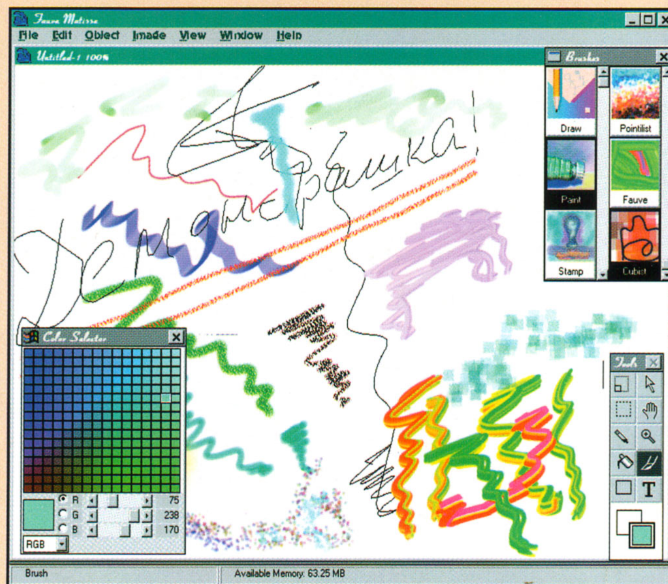
можете программировать по желанию, но девять из которых уже запрограммированы изначально под такие общераспространенные команды, как **cut**, **copy**, **paste**, **undo**, **new**, **open** и т. п., причем команды работают равно хорошо как в Adobe PhotoShop, так и в Notepad (Блокноте).

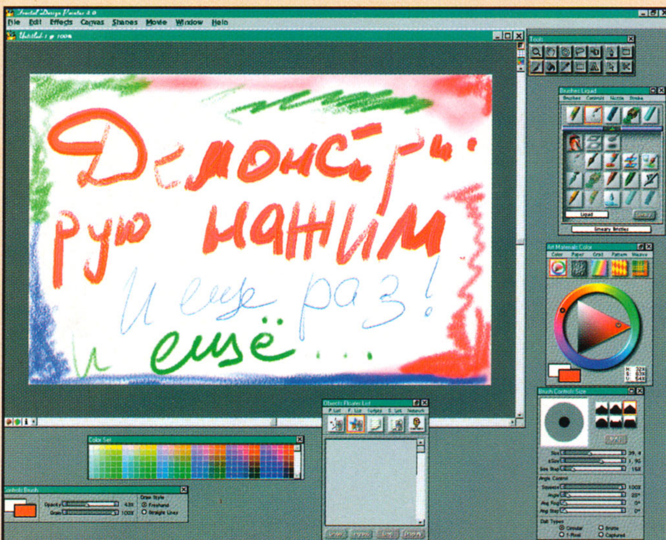
До идеала, вероятно, использование "пера" (pen) дойдет, когда мониторы станут сплошь и рядом жидкокристаллическими, плоскими, и их можно будет класть плашмя перед собою и писать уже непосредственно, а не соотносить в уме горизонтальную плоскость планшета, на которой в результате ваших действий не появляется ничего, с вертикальной — экрана, на котором все появляется без непосредственного на нее (плоскость) воздействия. Впрочем, уже сейчас есть ноутбуки с отстежными экранами (например, от Compaq), которые все эти манипуляции проводить позволяют, а также наладонные компьютеры вроде Cassiopea или Newton, на которых основная работа "пером" и ведется.

Парадокс: графический планшет, вообще говоря, отнюдь не новинка; первые появлялись в разных проектировочных бюро чуть ли еще не до рождения PC, рекламой их и сравнительной о них информацией пестрят всякие заграничные "домашнекомпьютерные" журналы, — у нас же, больших компьютерных любителей, графический планшет как-то... не распространен.

Когда у меня зачесались руки его попробовать, я обошел десятка два магазинов, обзвонил еще больше фирм, но увы... Даже в роскошном новом магазине "КомпьюЛинк" на улице Удальцова на мой вопрос отрицательно помотали головою. "Когда-то раньше они у нас были... Но вот в последнее время..." — "Почему?" На сей раз — пожатие плечами. Мне это тоже совершенно непонятно: кажется, по нынешним временам продажа Wacom могла бы приносить вполне ощутимую прибыль. Меня снова выручил журнал CompUnity: на одной из последних его страничек обнаружилась реклама фирмы "ЛИР", торгующей, в числе прочего, и графическими планшетами (Web-сайт: **www.ler.ru** иE-mail **lermsc@dol.ru**). Я связался с ними по телефону и без труда получил планшет, за что и благодарен.

Насколько же безо всего этого можно обойтись? Без хорошего семнадцатидюймового монитора лучше не обходиться в любом случае. Если вы работаете, получая за работу реальные деньги, вы в конечном итоге их на мониторе сэкономите, поскольку сохраните здоровье, при котором деньги зарабатываются легче. И в большем количестве.





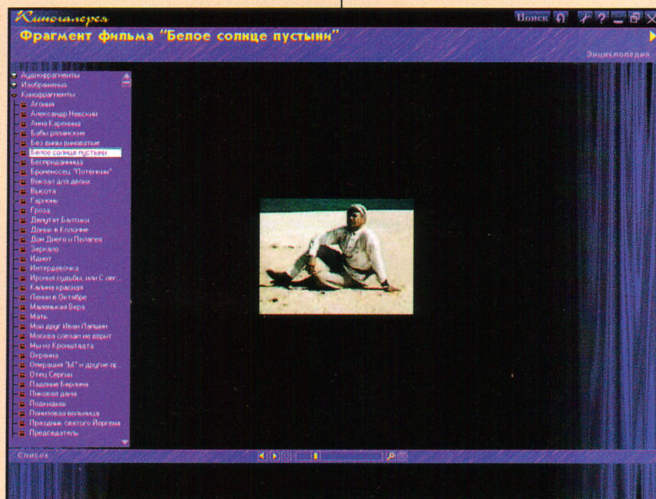
Если ваши дети хорошо рисуют или, по крайней мере, рисовать любят, я полагаю, что рисование с помощью графического планшета не только избавит ваш дом от завалов бумаги, а ваш бюджет от расходов на бесконечные краски, но и даст вашему отпрыску безусловную фору в дальнейшей самостоятельной жизни. И вдобавок: как MIDI-клавиатура способна показать в действии (в звучании, очень близком к натуральному) полторы-две сотни музыкальных инструментов, так графический планшет вкупе с соответствующими программами позволяет "попробовать" почти все изобразительные "техники", чего невиртуально достичь бывает трудно — разве что ваш отпрыск учится в специальном заведении.

Остальное же — комфорт. Чехов написал как-то в частном письме (и я цитировал его уже не раз, ибо очень уж идея нравится и совпадает с моим мироощущением): я готов, дескать, мириться порой с отсутствием необходимого, но без излишеств жить не могу категорически.

И снова мне не хватило места на описание новинок программного и (или) CD-рынка. Я собирался поделиться первыми впечатлениями от компакт-диска фирмы "Коминфо" "Киномания-97", но... И все же скажу в паре абзацев, что диск получился для больных киноманией с большевистских еще времен, когда жить было нельзя, зато можно — вместо — читать книжки и ходить в кино, ветеранов жизни весьма ностальгически-привлекательным. Информация, масса песен со словами и довольно много видеофрагментов с монтажными листами, фотографии... Программных ошибок в диске по первому взгляду я не заметил. Некоторая же неполнота сведений и ошибки фактические — не упрек для стартового выпуска столь уникальной энциклопедии, тем более, что авторы призывают пользователей ошибки вылавливать и о них сообщать — на предмет исправления в следующих выпусках, которые мало что обещают быть ежегодными — будут еще и обновляемо-дополняемыми через Интернет. На Западе (у Microsoft, например) — дело привычное, для нас же, кажется, дебют. Более чем удачный, если все получится именно так, как задумано-обещано. А не как всегда.

Не могу на прощанье удержаться от (шутливой!) претензии, как автор сценариев более десятка художественных фильмов. Попали из них в энциклопедию только шесть (в седьмом я представлен, как Евгений Козлов), но даже автор и шести фильмов вполне мог удостоиться персональной статьи.

Так что доля рубрики, отведенная мною под "Киноманию" — в высшем смысле более чем справедлива. **ДК**




Компьютерная программа
СОВЕТНИК


МЕТАТРОН
СОВЕТНИК
Для Windows 95 и Windows NT 4.0
3.5"
НОВИНКА
Эксперт-консультант
Декларация о доходах
Учет доходов и расходов
Налоговое законодательство
МЕТАТРОН
СОВЕТНИК
Система оптимизации налоговых платежей
98$

МедиаЛингва
языки мира



МультиЛекс 2.0

- Немецко-русский и русско-немецкий словари
- Профессиональная коллекция англо-русских словарей

Новый Большой Англо-Русский словарь общеупотребительной лексики
Юридический словарь
Словарь по экономике и финансам
Политехнический словарь
Полиграфический словарь
Строительный словарь

Более 2.000.000 английских и 2.500.000 русских слов

Словарный запас карман не тянет!

Следопыт 1.0

Программа смыслового поиска документов на русском, английском и немецком языке

Привыкание неизбежно!

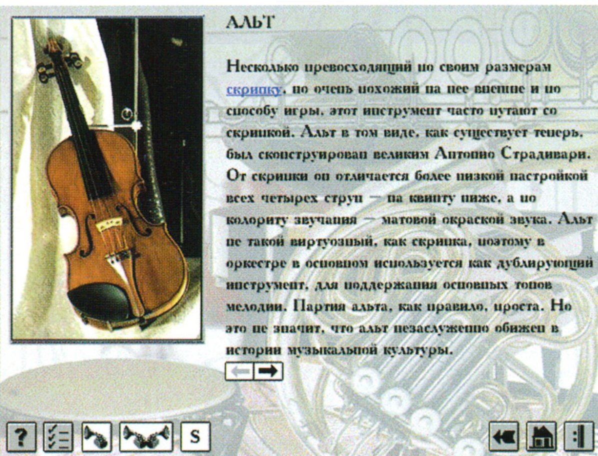
Продукция компании **МедиаЛингва**
http://www.medialingua.ru

Издатель и генеральный дистрибьютор **Фирма ИСТ**
тел. (095) 115-9796; факс 114-7640
e-mail: sales@ist.ru; http://www.ist.ru

Имей 105 друзей

Дмитрий Монахов

Кто из нас не знает прекрасной песни, исполняемой Борисом Гребенщиковым, "Под небом голубым есть город золотой..."? В прозвучавшей недавно на "Радио России" передаче, посвященной знаменитому барду, эта песня проходила лейтмотивом всего его творчества. Ведущая передачи была абсолютно уверена в приписываемом народной молвой Б. Гребенщикову авторстве стихов и музыки этой песни. Да и сам БГ не опровергал ее заблуждения (во всяком случае, в эфире). Боюсь, что только те немногие люди, кому довелось учиться в музыкальной школе по классу гитары и играть старинную лютневую музыку, могли бы усомниться в авторстве известного певца и робко возразить корифеям.



Теперь каждый владелец домашнего компьютера может открыть в новой мультимедийной энциклопедии статью, посвященную лютне, и не только услышать волшебный голос этого инструмента, но и прочитать оброненные вскользь слова о том, что замечательную мелодию, ставшую почти народной в России конца XX века, сочинил в XVI веке итальянский лютнист и композитор, "божественный" Франческо да Милано.

А вот прекрасный абзац из энциклопедии, характеризующий уже не эрудицию, а стиль авторов: "В современном русском сознании "губная гармошка" прочно ассоциируется с образом "фашиста на отдыхе". На самом деле завоеватели принесли с собой кусочек общеевропейского быта, в котором этот чрезвычайно простой (проще него только расческа) инструмент играл важную роль заполнения досуга". Редкое по смелости и точности высказывание. Ведь



все мы, даже любители блюза, где гармошка — один из важнейших инструментов, не свободны от этого штампа: немецкие солдаты и звуки губной гармоники. В энциклопедии много подобных мест, которые будут интересны даже далеким от музыки читателям.

Вы можете упрекнуть меня в том, что я начал обзор "Энциклопедии музыкальных инструментов" с моментов, скорее относящихся к публицистике, чем к музыке. Согласен с вами. Но по этим отрывкам каждый читатель вполне сможет оценить эрудицию, стиль и спокойный, мягкий юмор авторов — Ольги и Сергея Лебедевых.

Скажу честно: я не смогу, пожалуй, подобрать очень уж большого количества аргументов в пользу самого по себе выпуска первой в России мультимедийной "Энциклопедии музыкальных инструментов". Важность этого события, его польза кажутся мне очевидными. Особенно для детей, для людей, только начинающих знакомиться с музыкой. Именно — знакомиться. Конечно, хорошо бы каждому поучиться в музыкальной школе, освоить какой-нибудь музыкальный инструмент, овладеть музыкальной грамотой. Но гораздо важнее, я уверен в этом, просто стать настоящим слушателем. Научиться любить, понимать, отличать хорошую музыку. А это может произойти почти что само собой, если вы познакомитесь с различными музыкальными





инструментами. Узнаете историю, иногда очень любопытную, их создания, увидите имена и услышите игру лучших исполнителей. Если вы научитесь определять голоса различных инструментов в сольном звуча-



нии, в ансамбле, оркестре, узнавать их и радоваться, как при встрече с добрыми знакомыми. Так вот: подробно и обстоятельно познакомить вас с доброй сотней музыкальных инструментов новая энциклопедия сможет лучше, чем кто-либо другой.



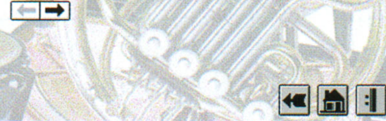
И о том, как она это делает, я с удовольствием вам расскажу.

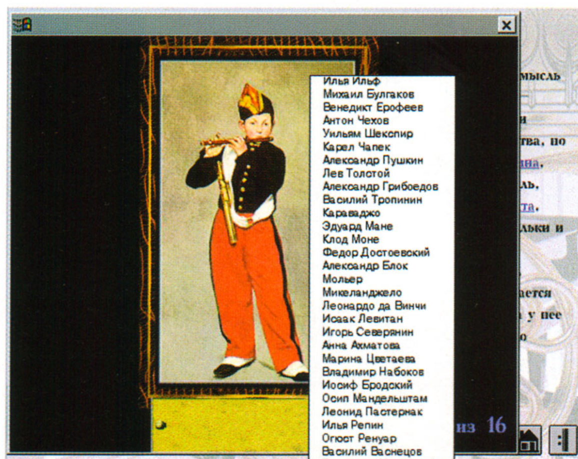
Чтобы получить наслаждение от общения с энциклопедией, необходимы IBM-совместимый компьютер с процессором Intel 486DX2-66, не менее 8 Мбайт оперативной памяти, двухскоростной CD-ROM, SoundBlaster-совместимая звуковая карта, SVGA-совместимая видеокарта. Возможна работа и на компьютере Apple Macintosh соответствующей мощности.

Мне очень понравился запуск энциклопедии под Windows 95. Вот уж действительно, что называется Plug and Play — вставил и играй! Вы вставляете CD-ROM в дисковод, ждете несколько секунд, и вот на экране сама появляется картинка, предлагающая вам или инсталлировать вспомогательную программу, или сразу запустить энциклопедию, или прочитать советы по ее эксплуатации, или просмотреть каталог других дисков компании "Союз".

Выбрав **Пуск**, вы попадаете к похожему на фисгармонию причудливому музыкальному ящику с шестью большими педалями. Проведите курсором мыши по педалям — под каждой из них появится название группы инструментов: клавишные, духовые, струнные, ударные, электронные, народные. Если первые пять групп традиционны для европейской классификации, то в шестой вы найдете русские народные инструменты, что еще раз подтверждает национальный характер энциклопедии и самостоятельность наших разработчиков. Когда вы, нажав на одну из педалей, выберете интересующую вас группу, откроется новая картинка, на которой окажутся названия подгрупп инструментов, входящих в выбранную вами группу. Попутешествовав по картинке с помощью мыши, можно выбрать любой инструмент, входящий в определенную подгруппу. Если вы пока не знаете, в какой







группе искать, — ничего страшного: к вашим услугам алфавитный список всех 105 инструментов, вошедших в энциклопедию.

Итак, вы нашли статью об интересующем вас инструменте. Много ли познавательного сможет сообщить о нем мультимедийная энциклопедия? Давайте посмотрим на примере фортепиано. В верхнем левом углу вы видите цветную фотографию инструмента, причем в отличие от обычной энциклопедии, наша, мультимедийная, дает возможность поместить в этот кадр и рассмотреть несколько других изображений, разных моделей. Но это еще не все! Некоторые инструменты, например, скрипку, балалайку, гитару и десяток других, вы сможете рассмотреть со всех сторон. Просто щелкните по картинке мышью — и инструмент начнет вращаться вокруг вертикальной оси. Можете остановить его в любом положении и внимательно рассмотреть все детали.



А теперь, подробно рассмотрев инструмент, давайте обратимся к тексту статьи. Здесь нам предложат множество интересных фактов об устройстве и применении инструмента, истории его создания, о композиторах и музыкантах, внесших свой вклад в его развитие. Причем подход авторов к отбору материала, манера его подачи, литературный язык, чувство времени, внутренний юмор выгоднейшим образом отличаются от всего читанного на эту тему ранее.



Должен вам признаться, судари вы мои, что у меня есть кое-какой опыт чтения художественной литературы. Да к тому же, подобно многим комическим героям русской и мировой классики, питаю страсть к листанию различных справочников и словарей, по большей части музыкальных. Торжественно заявляю, что даже если бы эта энциклопедия была выпущена простой бро-

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"





"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

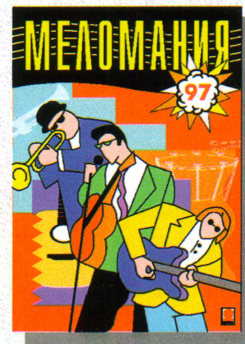
Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренировкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете: Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг. Прослушать фрагменты из этих дисков. Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен. Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни. Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows





"Алиса в Музыкальной Стране"

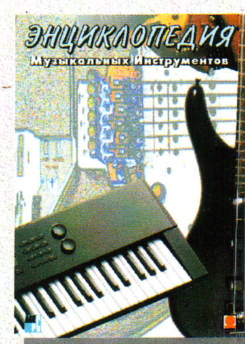
Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"? Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам. Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия"

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях. Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера. Представлена возможность послушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS





"Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения. Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны..

Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself"- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows





"Виртуальный Ди Джей"

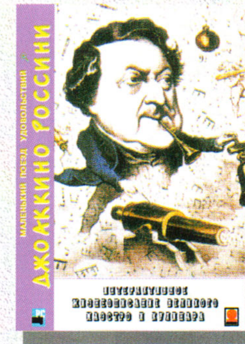
Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ? Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо. В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях: Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House. В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

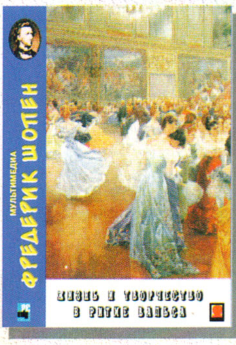
Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск. На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором. И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows





"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава, посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

Windows

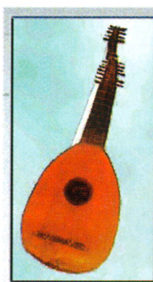
Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

WWW.SI.COM





Караваджо. Лютнист

3 из 16

шюркой, напечатанной на скверной бумаге, я все равно взял бы на себя смелость рекомендовать ее вашему придирчивому вниманию — настолько хороши ее тексты и по содержанию, и по стилю. С трудом удерживаюсь от желания привести несколько цитат из статей о русской гармошке, баяне, скрипичном альте, о "пионерском" горне. Но ведь моя задача, согласитесь, — писать о музыке, а не пересказывать литературу. Так что очень надеюсь, что вы не откажете себе в удовольствии, и сами не раз прочтете многие места из энциклопедии. Мультимедийная же особенность текста каждой статьи в том, что все названия, выделенные синим цветом, оснащены гипертекстом; в любой момент простым щелчком мыши можно перенестись к другой статье о заинтересовавшем вас инструменте. А с помощью черной стрелки в нижней части экрана вы всегда вернетесь к предыдущему окну.

Но главные достоинства мультимедийной энциклопедии еще впереди. Вы можете услышать звучание каждого инструмента в тщательно подобранных отрывках в исполнении превосходных музыкантов — и классических, и джазовых. Почти во всех случаях имеются два музыкальных примера, а иногда даже три: звучание инструмента в сольном эпизоде, в ансамбле, в большом оркестре. При желании вы сами сможете поиграть звуком . Для этого нужно щелкнуть мышью по значку с изображением клавиш в нижней части экрана и подождать несколько секунд (в зависимости от мощности компьютера), пока компьютер исполнит выбранный вами звук, а на экране появится изображение клавиатуры. Вы можете играть на ней, нажимая клавиши мышью, а можете играть и на клавиатуре своего компьютера. При этом ряды клавиш компьютера QWERTY... и ZXCVBN... будут соответствовать белым клавишам фортепианной клавиатуры, а ряды 12345... и ASDFGH... — черным. Едва ли вам удастся сыграть что-то виртуозное, так как быстродействие системы невелико. Зато качество сэмплов — оцифрованных реальных звуков — очень хорошее и дает полное представление о живом звучании инструментов.

В виде приятного сюрприза создатели энциклопедии предлагают каждому пользователю проверить свою эрудицию в области изобразительного искусства и литературы. Вам предстоит из большого списка имен выбрать автора произведения, связанного с тем или иным музыкальным произведением. Нашедшего все 16 правильных ответов ждет приз. Я пока не заслужил его, даже не нашел еще всех инструментов, в окне которых есть значок книги, с помощью которого можно вызвать вопрос на экран, но свидетельствую: игра очень интересна и приятна.

С некоторым волнением я подхожу к тому месту статьи, в котором критику положено демонстрировать свою эрудицию и указывать на "отдельные недостатки" предлагаемого продукта. К сожалению, пока я вижу только те упущения, в подобных которым и сам бывал много раз повинен, и знаю, как трудно, порой невозможно бывает их избежать. Где-то качество записи звука не такое, как хотелось бы. Где-то картинка не совсем верна. Например, на фотографии с подписью "банджо" почему-то появились еще и две мандолины, в то время как из двух банджо —



оба пятиструнные, а четырехструнное банджо не представлено. Но это все мелочи, возможно, специально оставленные авторами для тренировки критиков. В целом же





проект задуман и осуществлен — впервые в России (!) — на очень высоком уровне. И если у этой мультимедийной энциклопедии будет "издание второе, исправленное и дополненное", то хотелось бы в нем найти страницы, отведенные оркестрам, расположению в них инструментов. А, может быть, в нем найдется место и для хора, и даже для певческих голосов. Впрочем, это решать авторам, издателям. А мы будем с надеждой и нетерпением ждать появления новых CD-ROM компании "Союз".







Энциклопедия музыкальных инструментов

1997, So\USE Мультимедиа

Windows/Mac OS

Язык: русский



Пернатое царство

Владимир Дьяконов

"Птицы: от страусов до попугаев" — так называется CD-ROM, выпущенный фирмами Zane Publishing и Educational Images. Диск примечателен тем, что с ним можно работать даже без инсталляции на жесткий диск ПК (хотя она полезна для ускорения работы), и тем, что он содержит богатейшие коллекции полноформатных цветных рисунков.

Требования к аппаратуре для просмотра этого диска весьма скромные — вполне достаточно компьютера, удовлетворяющего требованиям стандарта MPC1. Это значит, что можно использовать ПК класса 386DX с аудиоадаптером и низкоскоростным CD-ROM-драйвом. Как обычно, нужен хотя бы монитор VGA с разрешением 640x480 при 256 цветах.



Этот живой вертолетик способен на лету собирать сладкий нектар.

После пуска появляется красочная заставка с изображением птицы с большим клювом, стандартным меню в верхней части окна и тремя кнопками для основных режимов — запуска мультимедиа-презентации, обзора тем о птицах и вывода окна с дополнительной информацией о дисках данной серии.

Пустив просмотр мультимедиа-презентации, можно просмотреть 75-минутную программу, рассказывающую о 25 видах птиц. Каждый раздел презентации представлен изображением одной или нескольких птиц, а также относящейся к их жизни окружающей природе. Один из первых разделов посвящен птичьим гнездам, их устройству и кладкам яиц. Оно и понятно, ведь гнездо — это дом птицы, защитное сооружение, хозяйственная постройка и первый тренировочный полигон для птенцов одновременно.



Титульная заставка диска о птицах.

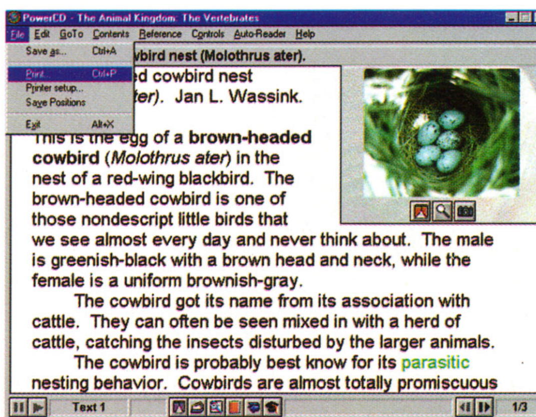
Отличительная особенность дисков этой серии — просмотр на весь экран множества превосходных и подчас уникальных цветных фотографий с разрешением 640x480. Для этого достаточно активизировать значок с изображением лупы и знака "+", и на экране появляется полноформатная (правда, не всегда) картинка с двумя маленькими кнопками в левом нижнем углу окна, занимающего весь экран.

Красота всякой птицы особенно подчеркивается в полете. На диске есть множество фотографий летящих птиц и в свободном парении.

Можно лишь удивляться прекрасной аэродинамической форме этих природных летунов и их крыльев, которые, кстати, человек так и не сумел повторить при конструировании своих летательных аппаратов. Ну а о мастерстве управления полетом птиц можно и не говорить. Есть летуны, способные остановиться в полете, "пятиться" назад и даже ухитриться, подлетая к цветку, с ходу слизать с него сладкий нектар язычком.

Разнообразие размеров и раскраски птиц поражает воображение. У некоторых птиц оперение переливается всеми цветами радуги. Взять хотя бы любимых многими домашних попугайчиков. А что уж говорить об их собратьях в тропических лесах! Другие так научились бегать по земле, что у них отпала потребность в крыльях. Они остались в рудиментарном виде у домашних курочек и огромных длинноногих и быстрых страусов.

У многих птиц великолепно развито зрение. Орел, к примеру, с огромной высоты замечает бегущую мышку. А совы и филины с их огромными и необычайно выразительными глазами прекрасно видят в темноте.



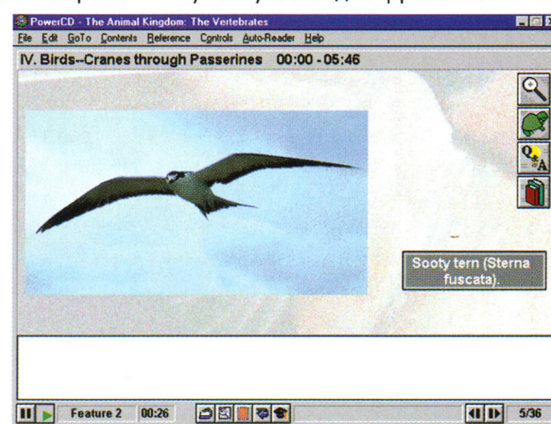
Один из разделов презентации — гнездо с яйцами.


Полноформатное изображение гнезда с яйцами.

Днем они предпочитают спать, а ночью выходят на охоту.

Многие птицы великие труженицы. Им надо построить гнездо и утеплить его. Надо высидеть яйца. А скольких трудов стоит накормить ораву желторотых птенцов! Тут уж поневоле без устали приходится добывать корм для малышей день и ночь. Маленькие пташки лакомятся всякими насекомыми и слизняками, зачастую просто спасая поля и сады от зловредной "саранчи". Так что любить их стоит и за красоту, и за товарищескую помощь.

У птиц немало врагов. Можно запросто оказаться в когтях хищника, который часто так же наделен прекрасной способностью летать. Тут уж не зевай и используй все возможности для самосохранения. Хорошо, если в ходе эволюции природа наделила тебя маскирующей раскраской. Африканская растительность зачастую полна ярких и сочных красок. А потому есть много тропических птиц, раскраска которых столь пестра, что поражает воображение. Зато на фоне ярких цветов и ягод этих птиц и не приметишь. Других природа одарила хоть и однотонной окраской, но тоже под стать окружающей растительности, например, большим зеленным кактусам.



Птица в полете — кадр из мультимедиа-презентации.


С такими глазищами можно рассмотреть все и в темноте.

Помимо мультимедиа-презентации, которая, естественно, идет под стереофоническое звуковое сопровождение (голос диктора на фоне звуков окружающей природы), можно запустить просмотр только красочных цветных фотографий. Это бывает полезно, если вы хотите подобрать удачную иллюстрацию для своей презентации или домашнего альбома фотографий.

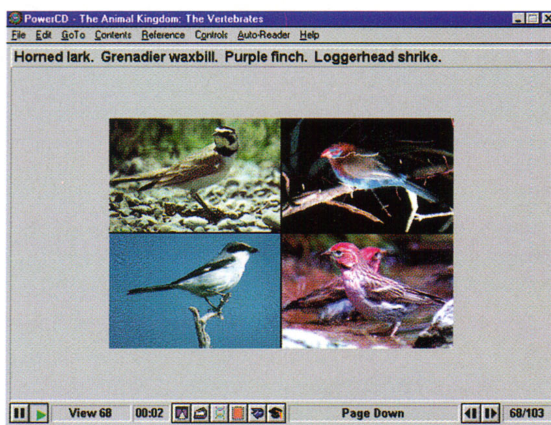


Иллюстрация режима просмотра фотографий.


Эта зелененькая африканская пташка отлично прячется у колючих кактусов.

Разумеется, есть в этой маленькой энциклопедии и свой индексный каталог. В нем размещено 149 статей о птицах на английском языке. В этом описании используются гипертекстовые ссылки, позволяющие уточнить смысл выделенных слов в специальном глоссарии.

В целом технический уровень данного диска не очень высок. Отсутствуют видеофрагменты. Явно не по-современному используется техника компрессии цветных графических файлов. А потому их поместилось на диске не очень много — всего около 700. Помещенные на диск 140 интерактивных вопросов с шуточными комментариями тоже не поражают воображение, равно как и 149 тем индексного каталога. Все эти цифры на порядок не дотягивают до характеристик, свойственных современным энциклопедиям на CD-ROM.

Однако все эти недостатки меркнут перед высоким качеством графического материала диска: на нем содержатся сотни прекрасных цветных фотографий. Некоторые из них уни-



Попробуй накорми такую ораву.



Раскраска этой птички порадует даже глаз художника.

кальны и просто радуют глаз. К тому же, с помощью соответствующих опций, эти фотографии можно немедленно распечатать цветным струйным принтером, направить в файл для использования в других графических системах или поместить в буфер промежуточного хранения. Наконец, на диске имеется красочное и довольно подробное описание всех дисков этой серии с примерами картинок и текстовыми аннотациями.

Несомненно, этот диск очень полезен школам и вузам как хорошее наглядное пособие по царству птиц. Его приятно смотреть и можно использовать при создании своих мультимедиа-презентаций и художественных альбомов. Из-за ограниченного объема информации и упомянутых технических огрехов, диск заслуживает лишь удовлетворительной оценки. Тем не менее он будет ценным приобретением для учебных заведений и любителей-орнитологов.

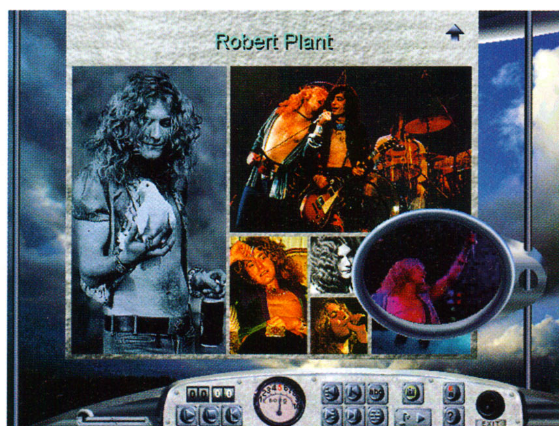
Птицы: от страусов до попугаев
1995, Zane Publishing и
Educational Images Ltd.
Windows
Язык: английский

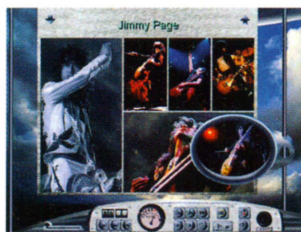


ЛЕСТНИЦА В НЕБЕСА

Олег Горшков

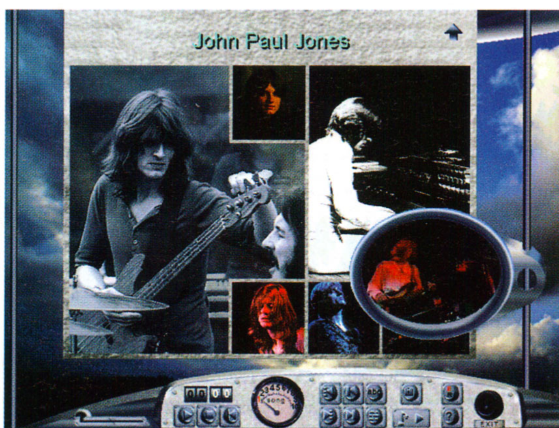
Английская рок-группа "Лед Зеппелин", стремительно пронесшаяся по концертным залам и стадионам мира два с лишним десятилетия назад, оставившая после себя десяток альбомов, ставших золотыми и платиновыми, занимает в истории рок-музыки почетное место. Музыканты первыми заиграли тяжелые блюзы, именно они стали родоначальниками тяжелого рока. Созданная в 1968 году талантливым гитаристом Джимми Пейджем, Led Zeppelin вскоре стала одной из самых популярных рок-групп мира. А в 1980 году, после трагической гибели ударника "Свинцового дирижабля" Джона Бонэма, группа прекратила свое существование…





Но в сердцах миллионов поклонников, которых с каждым годом становится все больше, группа продолжает жить. Ежегодно продаются сотни тысяч компактов, кассет, видеозаписей группы. Свой подарок любителям хорошей рок-музыки сделала московская фирма Softel, выпустившая в серии "Классики классики" (Classic's classics) CD-ROM "Лед Зеппелин".

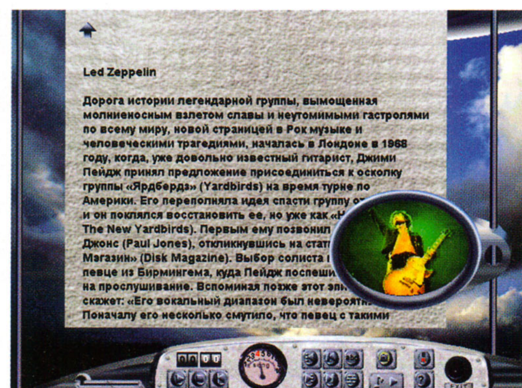
Около года назад Softel выпустила диск "Битлз", на котором были записаны все песни легендарной четверки, а также тексты этих песен. Работая над диском "Лед Зеппелин", составители постарались уладить вопрос об авторских правах. На CD-ROM помещены пять первых альбомов — с 1969 по 1973 год, которые многими критиками считаются лучшими. А вот знаменитый двойной альбом "Физические надписи" 1975 года, к сожалению, на диск не поместился.



Впрочем, диск CD-ROM набит до отказа — кроме песен, по качеству звучания не уступающих Hi-Fi CD-плейеру (16 разрядов stereo, 44 КГц), на диске помещены видеофрагменты концерта "Песня остается песней", тексты всех песен с переводом на русский язык, несколько фотографий участников группы, а также краткий рассказ о творческом пути Led Zeppelin. Видеофрагменты просматриваются в маленьком окне-иллюминаторе — объять необъятное невозможно.



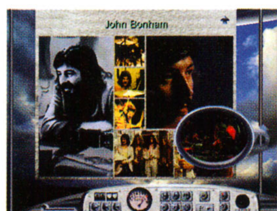
Оформление программы и изготовленного в Швеции диска оставляют хорошее впечатление. При загрузке появляются лица музыкантов на борту дирижабля, летящего на фоне голубого неба под звучание "визитной карточки" группы — песни "Лестница на небеса" (Stairway to heaven). Затем перед вами возникают 5 воздушных шаров-альбомов. Если щелкнуть на любом из шариков, он взлетает в правый угол, и на экране появляется список песен альбома. Можно вывести весь перечень произведений в алфавитном порядке или создать личный альбом, чтобы прослушивать песни в желательной последовательности.



Понятно, что всего на диск не вместишь. Поэтому видеофрагментов всего 4, и рассказ о группе невелик, и альбомы не все. Но есть на диске и несколько недоработок,



без которых, думаю, общаться с программой было бы гораздо приятнее.



Панель управления довольно неудобна. Например, история группы загружается только... после загрузки фотографии одного из музыкантов, при нажатии на специальную стрелочку. Я наткнулся на эту стрелочку совершенно случайно, в процессе изучения экрана "ощупью" — в начальной "помощи" об этой функции не было ни слова.

Кроме того, на мой взгляд, перевод песен на русский язык не совсем точен. Не уверен, стоило ли вообще переводить тексты — зачем? Ведь стихи "Лед Зеппелин", как и всех прочих рок-н-ролльных коллективов, по большей части непритязательны. Перевод их лирики хорошего впечатления не оставляет.

Но в целом, несмотря на эти недостатки, я пользуюсь случаем и, как почитатель творчества "Лед Зеппелин" с многолетним стажем, от лица всех российских поклонников (а диск, согласно контракту, будет продаваться только на территории СНГ) объявляю фирме Softel благодарность. Ведь главная часть программы — запись 44-х композиций группы — выполнена безупречно. Будем надеяться, что Softel продолжит славное дело и выпустит в этой же серии диски с записями и других популярных рок-групп.

Led Zeppelin. Classic's classics
1997, Softel
Windows 95
Язык: русский





Кисти и краски

Игорь Сидоров

В тяжёлом кресле, украшенном резьбой, у камина сидел человек. Багрово-красное пламя, отражаясь в брабантском кружеве его изысканного костюма, освещало некрасивое лицо. Сегодня в Соборе Святого Иоанна опять случилась потасовка. Часть прихожан во главе с Питером ван Лейденом, размахивая руками и поминутно призывая Господа в свидетели, стала гневно обвинять его в богохульстве, граничащем с ересью. Другие — наоборот, покраснев от возбуждения и брызгая слюной, обзывали его религиозным фанатиком. Поскольку он молчал, не отвечая ни тем, ни другим, они сцепились между собой.

А с фрески, в окружении Богоматери, святого Иоанна и благочестивых донаторов, на всё это скорбно смотрел распятый Христос. "Какие же они все глупцы. Бог покинул этот мир, и почти порваны нити, связывающие людей с ним. Ценности и идеалы истлели. Наступило царство всемогущего Порока и его наглой торжествующей свиты. Глупость, Жадность, Зависть, Пьянство, Обжорство и Похоть — вот кому теперь поклоняются люди. Оглянитесь вокруг. Загляните в свою душу. А вы не нашли ничего лучше, чем обвинять меня, того, кто говорит вам о заблуждениях". Иногда он чувствовал себя орлом, гордо и независимо наблюдающим с вершины мира за суетой людей, копошащихся внизу, в другое время он ощущал себя одним из них, таким же ничтожным и подверженным соблазнам.

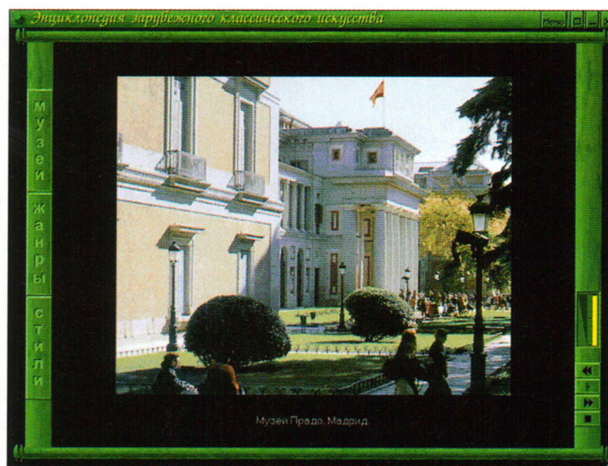


Треснула головешка в камине, взметнув пучок искр. Человек посмотрел на свои руки. Широкие ладони, короткие пальцы. Такие же руки были у его отца, двух братьев, деда, наверное, и у прадеда тоже. Они все занимались одним делом. После женитьбы на богатой патрицианке, он мог позволить себе не работать. Но против безделья восставала вся его сущность, человек чувствовал непреодолимую потребность передать людям то знание, которое открыто ему, и он не мог этому сопротивляться, да и не хотел.

Время было страшное. Мир трагически разрушался. Многочисленные проповедники предсказывают конец света, называют даже точную дату. Религиозные волнения стали обыденным явлением. Публичные пытки и казни еретиков теперь проводятся на городских площадях. Охота на ведьм ведётся в широких масштабах. И уже опубликована знаменитая булла папы Иннокентия VII от 9 декабря 1484г. Теперь из каждого собора слышатся призывы к беспощадной борьбе с теми, кто предался дьяволу, заклинаниям, колдовству и другим проклятым соблазнам и занятиям. Обвинить человека в ереси стало проще простого. Наступило прекрасное время для сведения счетов. Как замечательно, написав донос на соседа, наблюдать за ним, прежде таким уверенным в себе, а теперь жалким и потерянным, отправляющимся в тюремный каземат в сопровождении стражи! Распространилось показное благочестие, оборотная сторона ложной веры и атеизма. Неуверенность в себе и страх стали привычными спутниками людей.

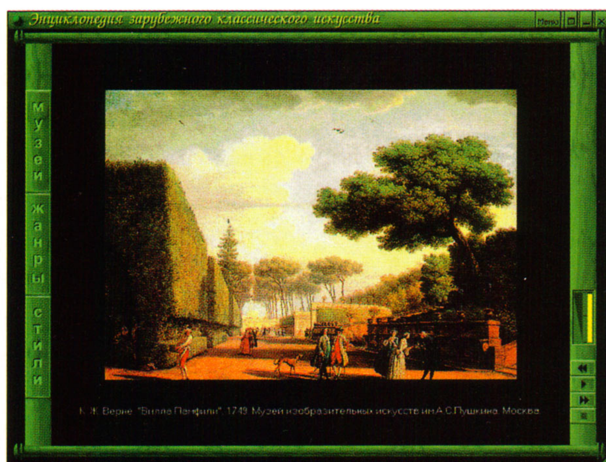
В углу комнаты тихо шуршала мышь, но он этого не слышал. Ему повезло. У него есть любимая жена, которая, пожалуй, единственная знает, каков он на самом деле, есть друзья. Он был членом Братства Богоматери, ставившего перед собой исключительно религиозные задачи и занимавшегося благотворительностью. Приходилось ему бывать и на собраниях Братства Совместной Жизни, возникшего в результате протеста против корыстолюбивого духовен-







ства. Его члены считали себя истинно верующими и искали путь к Богу, не пользуясь помощью официальной церкви. Там его понимали. Ещё у него есть кисти и краски, с их помощью он разговаривает с людьми, обращается не только к их чувствам, но и к разуму. Он поставил перед собой задачу найти причину Зла в этом мире и показать его в разных проявлениях. Фантастические, жуткие, невиданные образы посещали его. Священник с головой свиньи служит мессу, огромные звери и фрукты смешались с человеческой толпой, механические животные мучают грешников и ангелы падают с небес. Человек тряхнул головой, отгоняя видения. Нужно было работать. Он встал с кресла, надел блузу и взял в руки кисти.



К. Ж. Верне "Вилла Памфили". 1749. Музей изобразительных искусств им.А.С.Пушкина. Москва.

Об этом художнике и о многих других можно узнать, просмотрев CD-ROM "Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства" (Серия "Интерактивный мир"). Материалы для этого издания предоставила Большая Российская Энциклопедия. Основой послужила книга "500 мастеров зарубежной классики" под редакцией В.Д. Синюкова и М.И. Андреева (БРЭ, М., Санкт-Петербург, 1995 г.). Это тот редкий случай, читатель, когда издание на CD-ROM не только не исказило первоисточник, но и значительно обогатило его. Впрочем, судите сами.

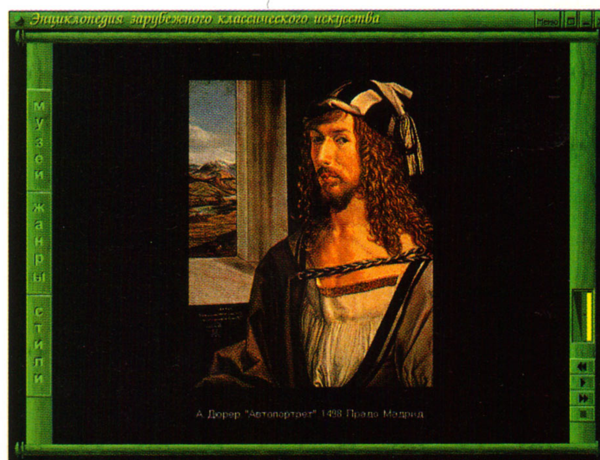
Первый раздел Главного меню называется Мастера. Войдём в него. Здесь можно получить краткую справку о пятистах деятелях изобразительного искусства, ознакомиться с краткой характеристикой их творчества.

Курсор уже находится в строке поиска, мы начинаем вводить имя (пусть это будет Хиросигэ), и программа тут же приступает к автоматическому поиску. Но вот имя введено полностью, и мы видим его в списке ниже строки поиска. Остаётся только нажать клавишу Enter. В левой верхней части экрана появляется литография мастера под названием "Станция Камбара", а всего здесь представлено четыре картины. Наведём курсор на литографию — он принимает форму лупы. Щёлкнув левой кнопкой мыши, мы получим увеличенное изображение картины. В правой верхней части экрана находится статья о художнике. Оказывается, он был крупнейшим представителем направления укиё-э. А это что за термин? На помощь приходит контекстная справка. Перевод этого понятия означает "образы быстротекущего мира". Из справки мы узнаем также об истории этого направления, можем получить доступ к статьям и произведениям других художников.

В правой нижней части экрана находятся три фильтра: по времени, по стране и по жанру. Фильтры можно комбинировать и задавать сложные условия отбора. Например, мы хотим узнать, какие художники и архитекторы работали в период с 1470 по 1474 г.г. Задаём это условие отбора на шкале времени и видим, что наш список мастеров содержит 58 фамилий.

Перейдём теперь к фильтру "по стране", и выберем США. Список наш на глазах исчезает, результат — 0 . Надо же было так опростоволоситься! Христофору Колумбу в 1470г. исполнилось девятнадцать лет и до его главного путешествия оставалось ещё целых 22 года.

Сбросим это условие отбора и введём новое — "Италия". Теперь в списке 31 фамилия. Наконец применим последний фильтр, "по жанру". Посмотрим, кто же из этих мастеров занимался гравюрой? Осталось всего две фамилии. Теперь мы знаем, что в период с 1470 по 1474 г.г. жили и работали два итальянских гравёра — Антонио дель Полайоло и Андреа Мантенья.



А. Дюрер "Автопортрет" 1498. Прадо. Мадрид.

А теперь сбросим все фильтры и рассмотрим ещё один, недокументированный. Оказывается, если в строке поиска поставить восклицательный знак, а затем слово, то программа произведёт поиск и найдёт нам все статьи, в которых это слово присутствует. Только не надо искать, к примеру, союз "а". Я это уже сделал, и ответственно заявляю, что союз "а" применялся в 142 статьях. Но вот узнать, какие мастера использовали в своих произведениях образ, например, Геракла, намного интереснее. Таких оказалось пятеро. Для меня, например, полной

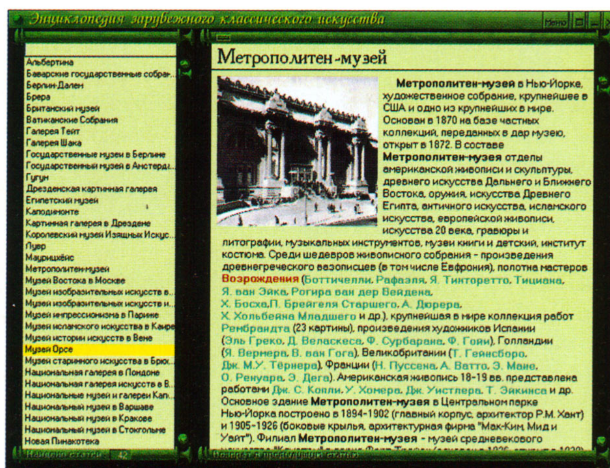




неожиданностью оказалось, что в эту компанию попал Джошуа Рейндолс, до этого я представлял себе его только, как мастера портрета.

При использовании этого фильтра нужно учитывать одно обстоятельство: искомое слово может присутствовать в любом падеже. Поэтому, чтобы поиск был полным, следует отбросить окончание "и", заменив его символом *. Звёздочка показывает программе, что в этом месте может находиться любое количество любых символов.

Например, я хочу найти статьи о мастерах, творчество или жизнь которых так или иначе связаны с Гаагой. В строку поиска нужно ввести **!Гааг***. В результате у меня появляется подборка из 22 статей. Если же ввести **!Гаага**, то таких статей будет всего 12.



Безусловно, такими возможностями получения связанной информации не обладает ни одна книга.

К большому сожалению, в этом издании имеются опечатки. В списке в левом нижнем углу вместо Хиросигэ написано Хиросиге, немецкий живописец Альтдорфер почему-то превратился в Альторфера. Это несколько уменьшает общее благоприятное впечатление.

Раздел **Музеи** содержит краткую справку о 42 музеях мира, а раздел **Термины** объясняет подробно смысл многих понятий, используемых в изобразительном искусстве, и мы наконец поймём, чем Романтизм отличается от Романизма.

Второй большой раздел этого издания называется **Экскурсии**. Он приглашает зрителя получить общее представление о некоторых жанрах, и рассказывает историю их развития (Портрет, Пейзаж, например), или о стилях. Можно совершить экскурсию по любому из восьми интереснейших музеев мира, узнать об истории их создания, побродить по залам и ознакомиться с основными коллекциями. Вглядимся в эти произведения, в послания мастеров, пришедшие к нам сквозь пространство и время. Попробуем не только смотреть, но и видеть. И каждый из нас найдёт в них что-то своё, отвечающее его представлениям о мире, любви, добре и зле. Протянутся нити, связывающие нас, сегодняшних, часто очень самоуверенных и недалёких, с уже ушедшими, но всё равно такими близкими, решающими те же проблемы. Мы увидим, что во все времена существовали гордость и зависть, благородство и низость, и что борьба добра со злом вечна, а человек всегда мучительно пытается отделить одно от другого. А сейчас танцуют крестьяне Брейгеля, играет гитарист Грёза, сражаются войска Александра Македонского на картине Альтдорфера, заседают до смешного знакомые депутаты на литографии Домье.

Человек смотрел на картину. Он видел святого в красной мантии, стоящего перед алтарём и исцеляющего людей. Лицо святого было спокойно и сурово, он протянул руку в благословляющем жесте к горбатому калеке, с верой и мольбой во взгляде ожидающему чуда. Вокруг стояли люди и с волнением ожидали исцеления.

Но что это? Святой превращается в лукавого шарлатана и обманщика. Вместо алтаря с чашей причастия появился стол с реквизитами для фокусов. В руках мошенника шарик, с помощью которого он дурачит всех. Манипуляции приковывают к себе внимание зрителей, а в это время у простофили, в которого превратился горбун, наблюдающего за фокусником с неподдельным вниманием, крадут кошелёк. Вместо людей — толпа, на лицах — застывшие маски, и никто не видит главного фокуса, который показывают прямо у них под носом! Свершилось! Подмена произошла.



Как легко, оказывается, божественное может превратиться в дьявольское, если нет истинной веры и понимания в душе. Он обязательно напишет эту картину и назовёт её "Фокусник". Это его предупреждение людям. Не допускайте, чтобы вас дурачили лжепророки, шарлатаны, политики и прочие проходимцы, одетые в красивые одежды. Человек положил кисти и краски на стол и вышел из комнаты.

Он был простой смертный и не предвидел будущего. Впереди его ждала известность, большая слава, затем полное забвение. В XIX веке о нём начнут вспоминать, XX век откроет его заново. О нём будет написано большое количество книг и статей, и многие из них будут противоречить друг другу. Его произведения никогда не будут разгаданы до конца. Но это всё впереди. Современники звали его Иеронимус ван Акен. Нам он известен как Иероним Босх.

Художественная Энциклопедия зарубежного классического искусства

1996, Большая Российская Энциклопедия, Центр ПИК, АО "Коминфо"
Windows
Язык: русский



Финни возвращается



Мария Петроченкова



Дождь прекратился так же внезапно, как и начался. И в наступившей тишине я отчетливо услышала чьи-то приближающиеся по лестнице осторожные шаги. Они замерли у моей двери. Кто-то тихо звякнул. Мороз пробежал по коже. Это была ОНА. В празднично-красном платьице, с мишкой в руках, она смотрела сегодня еще более хищно, чем обычно. "Уже предвкушает..." — пронеслось в наделенной даром предвидения части моего мозга.

— Протяни свою правую руку! — оскалилась она. Рука повиновалась, и я видела, как гостья переложила что-то из своей ладони в мою, сразу же сжавшуюся в кулак.

— Дело сделано, — и она с змеиным проворством выскочила с лестницы на дорогу. Я все еще стояла неподвижно, прислушиваясь к удаляющемуся стуку ее каблуков.

Прошло довольно много времени, прежде чем я смогла потянуть к себе руку и взглянуть на ладонь. Там лежала... Черная Метка, повестка на казнь, а точнее, — приглашение на ее ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ.

Когда на апелляцию подавать уже поздно, а жить еще хочется, выход один — устройте имениннику День Рождения-2. Именно так называется новая игра фирмы NIKITA, избавившая меня от роли живой куклы на празднике моей маленькой племянницы.



Я хорошо помню, как в прошлый раз была Гулливером и потом всю ночь отдирала жвачку от ковра и волос, как этот семилетний монстр учил меня читать "Ма-ша е-ла ка-шу", а потом кормил слизким печеньем собственного приготовления.

Ну теперь-то мы ей покажем! В одночасье избавимся надолго от детского писка и вечных вопросов типа: "А как "таракан" по-английски?". Теперь у меня на вооружении есть обучающая английскому языку программа, которая обязательно заинтересует и займет это непоседливое существо. Но чтобы подстраховаться, нужно все отрепетировать.

Итак, проводим несложную инсталляцию и — прямиком в гости к Финни. Вот он, мой избавитель! Уж мишка-то точно знает, что нужно ребенку в День Рождения.

Что? Он еще спит?! Подъем!!!



Нужно сориентироваться на местности. В появившейся комнате — поразительная чистота, впрочем, как и у каждого уважающего себя медвежонка (слава Богу, я к ним не отношусь). Но что это такое искривленное висит под потолком? Щелкнув правой клавишей не успевающей скучать мышки, узнаю, что это — труба. Не верите? Тогда взгляните в правый нижний угол. Видите надпись? А слышите, как кто-то негромко произнес: "Труба"? Кстати, здесь можно потрогать все, вплоть до гвоздей.

Возникает вопрос: а почему по-русски? Наверное, вы выбрали версию на русском языке. В таком варианте она похожа на сказку или игрушку. А вот английская версия — это обучалка.

А теперь, желая размяться, можно прогуляться и поиграть. Ведь в волшебном лесу, где живет наш мудрый Финни, совсем не







ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ВАШЕМУ РЕБЕНКУ

ВУНДЕРКИНД+

WONDER-CHILD+

26 замечательных развивающих детских игр на русском языке.
CD-ROM для Windows 95
«Вундеркинд плюс» — победитель международного фестиваля «Аниграф-96» в номинации лучшая образовательная программа года.

1997 год "Твиггера"

TWIGGER

CD-ROM Windows 95

Еще 1 диск CD-ROM для сетевой игры!!!

ВНИМАНИЕ!
Вы можете получить в подарок еще один CD-ROM "Twigger" для сетевой игры, если до 15 марта 1997 года отошлете в адрес фирмы "НИКИТА" Торжественную Присягу из железной коробки "Twigger" и вырезанный купон на 1 диск CD-ROM.

СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!

Аркада с элементами стратегии и 14 аудиотреками в стиле TECHNO



NIKITA

Адрес: 115446, Москва,
а/я 315, «Никита».
За дополнительной информацией обращайтесь
по телефонам: (095) 115-9743 и 115-9777
http:\\www.nikita.ru.

опасно и не страшно. Наоборот, здесь все радостно и полезно.

Вы и сами не заметите, как простое удовольствие опознавания предметов станет школой. Впрочем, в лесу есть и настоящая школа. Только не совсем обычная: в ней не придется выслушивать учителя и сидеть за партой. Вместо этого давайте лучше посмотрим забавные картинки и узнаем, что на них изображено. А потом можно пройти веселый экзамен. Да-да, именно веселый, потому что, во-первых, он похож на соревнование (в котором вы обязательно выиграете), а во-вторых, никто не накажет вас за ошибку, если она посмеет закрасться.

В лесной школе четыре класса, но осилить их за один раз не всякому под силу. Да это и не нужно.

Чтобы отдохнуть и развлечься, продолжим нашу прогулку на свежем воздухе.

А волшебный лес не зря так назван! Здесь на каждом шагу приключения и загадки. Интересно, где ключик от калитки братца-кролика? Попробуйте-ка поймать именно нужный шарик из водопада или попасть точно в шишку, падающую на голову нашего многострадального Финни. Да, мишка действительно нуждается в нашей помощи: нужно успеть разнести приглашения друзьям и собрать угощение для них с высокого волшебного дерева.



Но для того чтобы праздник удался на славу, этого мало. Какой же день рождения без подарка? А до него тоже нужно добраться: путь преградило большое озеро. О том, что это не болото, подсказывают белые лилии с огромными листьями. По последним можно потоптаться, впрочем, они от этого не очень-то в восторге, и стараются побыстрее утонуть. Нужно быть попроворнее, хотя опасность захлебнуться ни вам, ни Финни не грозит. В худшем случае мишка помнет мягкое место, а вам придется все повторить. Но можете быть уверены: Финни никогда не обижается и, как юный пионер, всегда готов попробовать снова.



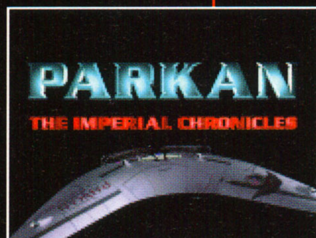
Так что дерзайте! И трогайте, и пробуйте мышкой все что хотите (и что не хотите — тоже).

А племянницы, кстати, больше не видно: играет, наверное. А может, ко мне на день рождения собирается? ДК

Вячеслав Алпатов

PARKAN
РУССКИЕ ИДУТ!

За день до празднования дня космонавтики в офисе известной московской фирмы "Никита" состоялось первое представление прессе новой игры — "Паркан" (Parkan). Слухи о ней иногда доходили до журналистов, но

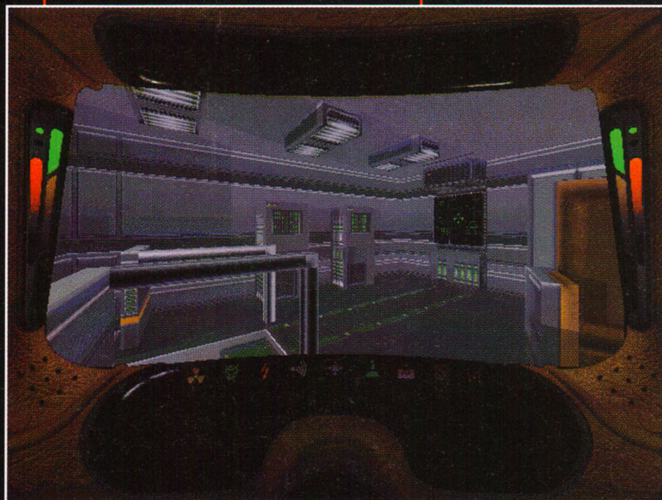


что это такое, представляли, пожалуй, только два-три человека в самой фирме. Остальным было известно лишь, что готовится нечто необычное и интересное... И вот наконец завеса тайны над "Парканом" приоткрыта.

Как сказал коммерческий директор фирмы "Никита" Евгений Ломко, большинство программистов, участвовавших в этом проекте, готовились в вузах для работы в военно-промышленном комплексе. И хотя они не смогли принять непосредственное участие в космических проектах, зато их знания пригодились при разработке "Паркана".

Эту игру можно сравнивать с Quake, Duke Nukem 3D, Wing Commander IV. В "Паркане" есть некоторые элементы этих игр. Однако это абсолютно другая игра. Авторы создали мир, живущий по совершенно иным правилам, но при этом подчиняющийся физическим, экономическим и общественным законам.

Завязка игры следующая. В одном из секторов Галактики произошла страшная война, в которой, как полагали, погибло все население сектора. Через какое-то время в этом секторе пропадает исследовательский звездолет. Главный герой, получив задание разыскать его, вылетает в сектор на своем корабле под названием Parkan. По прибытии в сектор он (т.е. игрок, если вы еще не догадались) обнаруживает, что оставшиеся после гибели человеческой цивилизации роботы создали в секторе





своего рода общество. Оно разбито на кланы (их всего семь), имеет свою экономику и свои законы. Ваша задача любым способом выжить, закрепиться в этом странном



мире и найти пропавший звездолет. Впрочем, найти звездолет — это еще полдела...

Игрок может выбрать любой путь — воина, купца, исследователя, пирата... Можно воевать, изучать миры, торговать, строить колонии, зарабатывать на жизнь выполнением различных миссий и заданий. Каждый ведет себя так, как ему больше нравится.

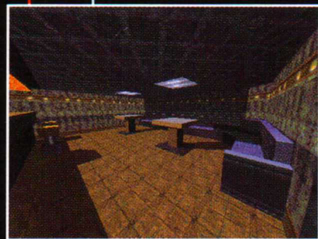
Проект Parkan базируется на оригинальном литературном сюжете. В его основе лежит совокупность квази-независимых моделирующих алгоритмов, связанных между собой общими потоками данных и управляющих кодов. Игра построена на реальных физических и общественных законах. Модель мира представляет собой звездное скопление, построенное на реальных астрономических данных. Для моделирования тактического поведения космических аппаратов в боевых условиях и при обычных перелетах авторы перелопатили гору литературы по космическим полетам, и готовы



утверждать, что они будут себя вести именно так. Вся экономика вращается вокруг главной валюты — топлива, которое можно добывать в колониях, получать его за выполнение миссий, захватывать у других кланов и т.п. На эту валюту можно усовершенствовать корабль, развивать колонии,

покупать всякие полезные вещи — в общем, набирать силу и авторитет.

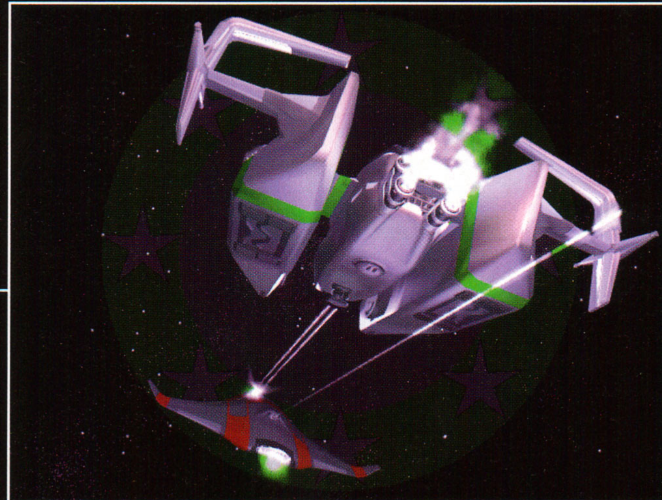
Поведение же кланов по отношению к игроку в целом зависит от его собственного поведения: если напакостить какому-то клану, то не следует ожидать хорошего отношения или помощи от его членов. И наоборот, если дружить с



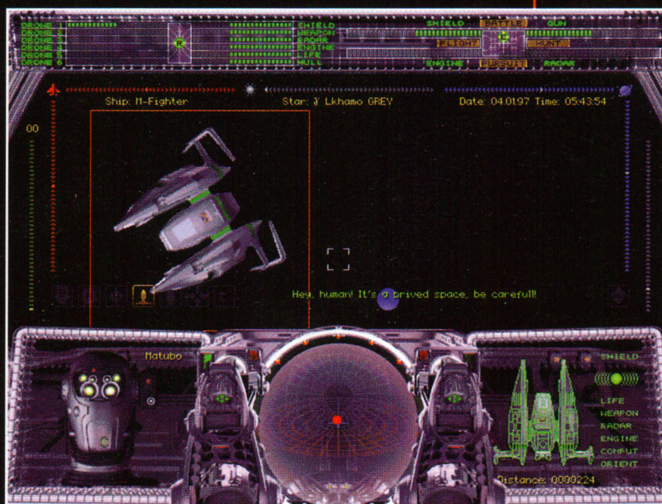
кланом, можно рассчитывать на его поддержку. Впрочем, есть два "но". Во-первых, с пиратским кланом можно подружиться, но это сложно и стоит денег. А во-вторых, в игре реализованы такие вещи, как "забывание" и "прощение". Клан может позабыть про ваши козни, а вы можете заслужить прощение за помощь в трудную минуту или выполнение сложной миссии.

В Parkan можно навскидку насчитать сразу пяток разных игровых жанров — космический симулятор, стратегию, quest, аркадную бродилку. При этом все лабиринты, звездные скопления, планеты и месторасположения баз и бонусов генерируются заново при каждой новой игре. Так что вы не найдете знакомые предметы на тех же местах. Большинство событий происходит с определенной вероятностью, а кроме того, наличествует система мониторинга, динамически подстраивающая игровую ситуацию.

Отдельный разговор о технической реализации проекта. "Паркан" разрабатывался три года. За это время несколько раз было переписано графическое ядро (или, как сейчас модно называть, graphic engine), несколько раз менялся сюжет игры. К бета-тестированию готова 32-разрядная программа, предназначенная для работы в Windows 95 и NT и использующая DirectX и Direct3D, если эти технологии имеются в системе.



Ключевые функции

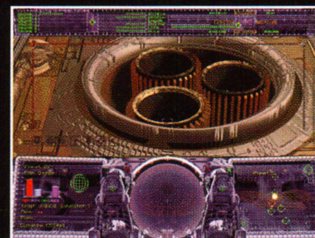


представлены в нескольких вариантах, оптимизированных для процессоров Pentium, Pentium Pro, Pentium MMX и Pentium II. За счет этого достигается высокая производительность на любом процессоре. Глубина цвета изображений 8 или 16 бит, а размеры экрана — 320x240, 640x480 или 800x600.

Минимальные требования для нормальной работы программы — Pentium 133 с 16 Мбайт ОЗУ. Впрочем, engine продолжает совершенствоваться и, возможно, эта планка будет снижена.

Игра может работать как в кооперативном режиме Windows, так и в эксклюзивном. В игре реализована произвольная трехмерная модель мира с шестью степенями свободы, а весь мир и объекты строятся из текстурированных (или нет) полигонов произвольного положения с произвольным текстурным наложением.

Parkan в среднем использует в несколько раз более сложные модели мира, чем такие игры, как Quake, Duke Nukem 3D, Privateer II. Ни одна из известных игр не использует все применяемые в "Паркане" методы одновременно. Модель мира "Паркан" не имеет принципиальных ограничений. Для построения интерьеров используется собственный редактор уровней. Однако возможен и прямой перенос текстурированных моделей из 3D Studio, что невозможно сделать даже в Quake, где размер текстуры должен быть обязательно согласован с размером полигона. Для статической и динамической освещенности используется принципиально новый подход, позволяющий создавать световые пятна, тени и полутени, насколько известно,



до сих пор нигде более не применявшийся. Для анализа столкновений разработан собственный очень быстрый алгоритм, позволяющий эффективно работать с полигонами общего положения.

Подводя черту, следует сказать, что Parkan — один из самых многообещающих российских игровых проектов. Эта игра ничуть не уступает западным разработкам. Есть надежда, что Parkan покажет настоящий класс российских разработчиков игр. ДК



Государственное научное издательство "Большая Российская Энциклопедия", компании "Аутопан" и "Лукойл-Информ" приступают к выпуску

уникальной энциклопедической серии на CD-ROM,

основанной на лучших изданиях отечественных энциклопедий, составляющих национальную гордость России.

Большая Советская Энциклопедия
CD-ROM
Начало продаж - февраль 1998 года

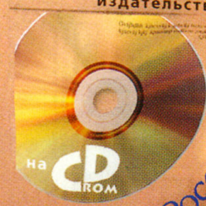


Всемирный Биографический Словарь
CD-ROM
Начало продаж - ноябрь 1997 года

Иллюстрированный Энциклопедический Словарь
CD-ROM
Начало продаж - сентябрь 1997 года

Энциклопедический Атлас России
CD-ROM
Начало продаж - октябрь 1997 года

Золотой Фонд издательства "Большая Российская Энциклопедия"



Энциклопедия - справочное сочиненье, содержащее все человеческие знания, науки...
В.И.Даль "Толковый словарь живого великорусского языка", т.4, стр.664

autopan

101000 Москва, Сретенский бульвар, 11
АОЗТ **"Аутопан"**, коммерческий отдел
Тел.: (095) 927-4896, факс: (095) 927-4852
E-mail: sales@multimedia.ru, http://www.multimedia.ru

Обновление и поддержка мультимедиа продуктов серии "Золотой Фонд" осуществляется через Интернет при содействии провайдера сети Гласнет



http://www.glasnet.ru

Designed by Ilya V.Mikhailov

GAME.EXE #4

Дайджест





В ожидании Игры

Острова в астрале

20 апреля вольнолюбивая (сиречь независимая) московская компания Nival угодила-таки во Всемирную паутину, с удовлетворением тут же новичка заметившую и благословившую: свежесработанный ниваловский сайт попал в списки всемирных девелоперов (что-то почетное между New World Computing и NovaLogic), и несколько онлайновых журналов не без удивления занесли в реестры под биркой "Coming Soon" новую ниваловскую игрушку **Allods: Sealed Mystery**... Рассказу об этой игре, издаваемой ближе к концу нынешнего года компанией "Бука", и посвящены первые полосы очередного — 4-го — номера Game.EXE, появившегося в продаже во второй декаде мая. Жанр материала — интервью с разработчиками, перемежаемое короткими повествовательными вставками "от автора". Ему мы и будем следовать. Но сначала — о тех самых островах в астрале, что попали в подзаголовок.

...Когда-то эти земли были едины, и правящие ими Великие Маги бережно хранили грандиозные знания об этом мироздании. Но, увы, сии достойные чародейные мужи имели не только знания, но и пытливый разум, который в конце концов привел к непоправимому. В стремлении поскорее достичь светлого будущего Великие решились позаимствовать немного энергии из самого сердца родной планеты. Однако найденный источник оказался слишком силен даже для объединенных сил всех кудесников, и столь желанная энергия, преодолев все препятствия, выплеснулась наружу.

Некогда единый, изумительно красивый мир очень скоро распался на ряд островов, таявших в размерах на глазах у изумленной публики. Любая тайна, а мистический остров — ее зримое и осязаемое воплощение, повод для приключения. Ну а если за дело берутся сильные мира сего, испокон веку враждующие островные империи, приключение обещает быть еще и опасным. Все так. Снаряженный одной из империй, игрок покидает этот мир, чтобы, перешагнув таинственный защитный барьер, оказаться в Неизвестности и попробовать принести пользу своим покровителям и



родному острову. К счастью, новых смельчаков, не считая вас, трое. На миру ведь и смерть красна, не так ли?..

Такова сюжетная завязка Allods: Sealed Mystery. А теперь обратимся к нашему тексту.

.EXE: Так что есть Allods? К какому жанру относят свое детище сами авторы?

Nival: Это, пожалуй, самый каверзный вопрос. Дело в том, что игра, какой мы ее видим, представляет собой некий симбиоз сразу нескольких жанров: RPG, стратегии и, быть может, чего-то еще. Попробуем провести аналогию... Представьте битву в стиле WarCraft, чьи персонажи тренируются и перевооружаются как в Diablo. Ну а воюете вы в необъятном фэнтези-мире, напоминающем The Elder Scrolls: Daggerfall. Правда, задания больше смахивают на то, что было в Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Несовместимые — но лишь на первый взгляд! — жанры прекрасно сливаются в один чудесный, совершенно новый. Наш жанр.

И в самом деле, поиграв в Allods минуту-другую, соглашаешься с авторами, что их игра сродни знаменитому WarCraft 2. Это комплимент, не сомневайтесь. Яркая, интересная, отлично прорисованная графика щадит глаз и создает нужную атмосферу игры. Как и у Blizzard, все модели монстров и людей трехмерны. Пожалуй, некоторые особо обаятельные орки выглядят более симпатично, чем у классиков орочьего жанра. Ландшафт тоже трехмерен. Мотай на ус, Blizzard.

.EXE: Господа, зачем вам трехмерная поверхность? Дополнительная возня, необходимость выкраивать энное количество процессорного времени на обсчет ландшафта — одни проблемы. А ведь за FPS надо следить! Он в Win'95 "падучий".

N: Ну, во-первых, нам нравятся выпуклости и "впуклости". Во-вторых, это красиво. В-третьих, вносит определенные особенности в тактику боя. Как видите, причин хватает.

Стойкое убеждение после получаса игры: авторы постарались "привить" интерфейсу Allods все самое лучшее, чем могут похвастать интерфейсы мировых хитов. Действие по умолчанию (атака или передвижение) выполняется левой кнопкой мыши — как в C&C. В то же время более сложные приказы можно отдавать с toolbar'а или через shortcut'ы — как в WarCraft. Добавим сюда быстрый скроллинг по правой



кнопке мыши в стиле Z или KKnD.

Вот такой интересный проект. Амбициозный. Смелый. Будем надеяться, удачный. Примечательно, что вы никогда не догадаетесь, как возникла идея создания Allods: Sealed Mystery: изначально речь шла о multiplayer RPG-стратегии! Не удивительно, что игра поддерживает до 16 человек по сети и до 50 по "Интернету". Добавить три уровня сложности, кампанию для одного игрока и отдельные multiplayer-миссии — небольшая цена за обкатку грандиозной идеи.

Десант в муравейнике

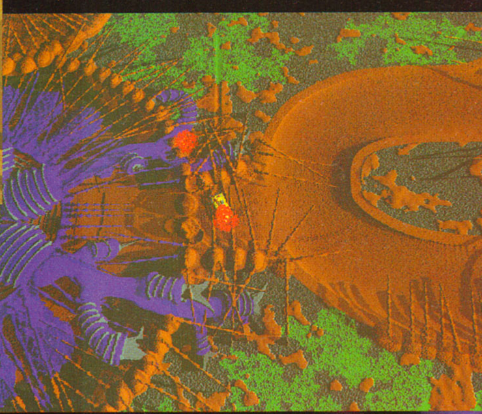
Рассказывать о **"Вангерах"**, следующем российском проекте, по мотивам которого выполнена обложка журнала, одновременно и трудно, и легко. Трудно, потому что "за спиной" игры — целостный, огромный, очень интересный и прихотливый мир, ее сюжет, кропотливо и с большим вкусом выписанный руководителем авторского коллектива Андреем Кузьминым, и не остановиться на нем нельзя, хотя де-



ло это в короткой публикации неподъемное. Если уж и ввязываться — то досконально. Так, как это сделано в оригинальном материале .EXE, к которому мы вас и отсылаем. Ну а легко — потому разговор идет о достойном продукте. Во всяком случае нам, правда, еще не видевшим даже демо-версии, так показалось.

Итак: "Вангеры", или **Vangers: One for the Road**; разработчик — калининградская компания K-D Lab (помните "Бипролекс", господа?); публикатор/заказчик — компания "Бука" (медленно, но верно становящаяся ведущим отечественным издателем); дата появления "играющей" демо-версии — июнь; вероятная дата выпуска в России — сентябрь-октябрь'97; жанр — некий коктейль action и симулятора (именно так: наших девелоперов хлебом не корми, а дай поработать на стыке!). Впрочем, точное — авторское — определение следует ниже.

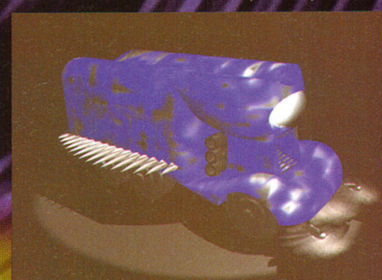
.EXE: Мы, конечно, догадываемся, что "Вангеры" — это коктейль, смесь. Но смесь каких жанров и в каких пропорциях? И существуют ли игры (примеры, даже если они не точны, всегда понятны читателю), которые подтолкнули вас на создание подобного винегрета? Мы не говорим: о предтечах, но — подтолкнули.



Андрей Кузьмин: Рассуждать о жанрах можно очень долго. Вообще-то классификация игр, как нам кажется, это задача критиков. Мы, разработчики, строим Храм, вы, журналисты-аналитики, являетесь в нем жрецами, а геймеры — более или менее одержимыми паломниками. Аналогия избитая, но отчасти верная. Утилитарный смысл присвоения игре жанрового ярлыка заключается в том, как ее будет определять игрок: стоит ли ему связываться с данным продуктом, опираясь на конкретные пристрастия? И в этом смысле можно провести очень обширное и грубое деление, в частности — real-time и turn-based.

Здесь мы говорим сразу и твердо: у нас самое что ни на есть реальное время. Реальное до мозга костей, так сказать. Это наша философия. K-D Lab изначально воспитывалась в real-time-культуре — как технологически, так и идейно.

Если же все-таки прокомментировать тезис "Вангеры" — это коктейль", имея в виду ценителей игровых "винегретов", то наша игра — это: action с "видом сверху", с очень сильным аркадным элементом а-ля "боевые гонки" на нижнем игровом уровне, с достаточно развитым оригинальным фантастическим сюжетом, обеспечивающим нетривиальную экономическую модель и диалоги с персонажами, включающий в себя весьма мощный механизм игры-симулятора в



Voxel'ном пространстве с подробной физической моделью и возможность обширного "эксплоринга" (очень емкий и точный англоязычный термин) территорий.

Что же касается источников — это, скорее всего, весь багаж увиденных и переигранных нами игр; нельзя сказать, что мы ориентировались на какие-то конкретные образцы. В плане аркады мы считаем шедевром Micro Machines, с другой же стороны вспоминается тень Star Control II...



Звездопады — явление очень редкое, но все же вполне вероятное. Подтверждением тому — нынешняя Action-тетрадка журнала, шеф-редактор которой не поскупился аж на три "Наших выбора"! Словом, раздача слонов получила промышленные масштабы.

Ваше слово, товарищ Кольт!

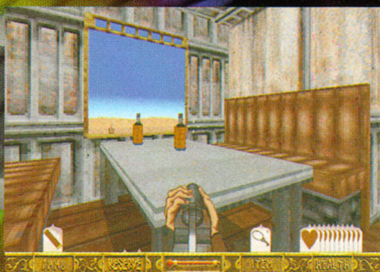
Жанр предписывает брать бизона за рога. Берем: вас зовут Джеймс Андерсон, жену убили бандиты, дочь тоже не пионеры уворовали, на руках список самых опасных преступников (из категории "Wanted!"), действие происходит на Диком Западе, времена самые что ни на есть



разгульно-ковбойские. Так чего же мы ждем?!

Если вы поклонник от души нарисованного добра с кулаками, то, чует наше сердце, LucasArts, создавая компьютерный вестерн **Outlaws**, именно о вас радела. Особливо, если вы давно уже замечали за собой нездоровую склонность к стрельбе, отягощенной сюжетом и проблемами типа "я тут нашел лопату, что же мне с ней теперь делать-то?", и к ковбойской тематике. Самое важное — Outlaws ни на что не похожа и сравнивать ее практически не с чем. А ведь, казалось бы, всего-то и забот было, что присовокупить к engine'у от Dark Forces и Rebel Assault 2 полупустынный окактусенный интерьер, да нашпиговать действо межуровневыми вставками от знатных Lucas'овских искусников-аниматоров...

В них-то, в художниках и дизайнерах, все и дело. Все-таки профессионализм — не самая последняя вещь. А еще боевой опыт. И чувство



стиля, близкое к абсолютному. В общем, получилось. Да так, что не стыдно показать первой учительнице и не жалко, что лошади не убиваются. Кстати, куры отстреливаются на раз. Перья летят... Миры все же создает не одна Origin.

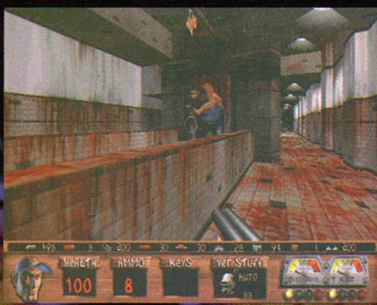
Свинарка и дебил

Блюдо **Redneck Rampage**, чей запах мы дали понюхать читателям номер назад, наконец-то готово к употреблению. Что ж, будем вкушать. Только приготовьтесь: вкус — специфический. Нюансов — масса, и к ним надо привыкнуть, к тому же вместе с разносолом подается приправа, проходящая в меню как "шутки грубые". Опять же Xatrix/Interplay не придумали ничего умнее, как пустить на гарнир Дюка. Надеемся, что в последний раз...

Кто виноват? Свиньи. Хрюшки. При чем здесь эти благородные домашние животные



средней щетинистости? Да, практически при всем. Во-первых, для тех, кого интересует сюжет, свиноматка Бетси (призерша, медалистка и просто большой души хавронья) — цель игры. Именно ее злобные инопланетяне (они же — чужие) похитили у ваших будущих дружбанов Леонарда и Бубы, попутно заграбастав и пленив просторы вашей маменьки Арканзасщины. Которую, в процессе поиска свиноматки придется, естественно, избавлять. Естественно, полчаса. Во-вторых, свиньи — это такая фирменная Redneck Rampage'евская шутка (в некоторых ресторанах гордятся зажаренными котлетами по-киевски, а здесь вот — свежими кабанами по-арканзасски). Бродят по мэпам и с видимым удовольствием расползаются (поскольку летать не умеют от природы) на смачные шматки, если по ним чебурахнуть из чего-либо палящего.



Что делать? Давить. Жанр RR — шутер от первого лица. Первое лицо в этой колхозной истории — свинарка Леонард (нет, с половой ориентацией у парня все в порядке, но как, скажите, называть человека, разводящего свиней, если, к тому же, в Справочнике профессий РФ эта уважаемое ремесло не имеет "мужских" синонимов!). Первое — потому что его напарник Буба, простите, дебил. Единственное, на что способен этот добрый человек, — сердцем чуять путь, ведущий к искомой свиноматке.

Вы спросите: а что там, у Мотолога, еще припасено? Припасено. Помимо трех "орденоносцев"(еще один "Наш выбор" получила игра **MDK**) в стройном ряду рецензий на action-игрушки нынче стоят: очень вкусная, веселая и легкая в обращении полуплатформа **Three Dirty Dwarves** (почти "Наш выбор" — но такой медальки еще не отлито); **Quake Mission Pack #2: Dissolution of Eternity** (от Rogue Ent.), очередной add-on к Q, что само по себе уже показатель; **Test Drive Off-Road**, наконец-то выпущенный Accolade милейший аркадный автосимулятор; кривенький клон пресловутого Duke Nukem 3D по имени **Shadow Warrior**, доброго слова не заслуживающий принципиально, но тем не менее вполне играбельный; и наконец — некий околоегипетский **S.C.A.R.A.B.**, вполне профессиональный, но скучноватый продукт. А ведь есть еще так называемые "превью" — на **Perfect Weapon** (похоже на достопамятную Time Commando), на файтинг **Time Warriors**, мало в чем уступающий знаменитым плейстейшеновским дракам, на отечественный роботизированный **Z.A.R.**, очень красивый шутер, оставляющий, впрочем, пока вопросы, касающиеся gameplay'я.

Стратегии



Месяц выдался явно неурожайным, стратегии в апреле-мае отчего-то не заколосились, поэтому в разделе всего две рецензии на коммерческие релизы (читай: завершенные игрушки), зато глаза разбегаются от материалов о великолепных real-time-проектах, готовящихся к выпуску, и названий, мелькающих в традиционно "сытном" новостном блоке.

Доктор, у меня ЭТО...

Пейте, дети, молоко — будете здоровы. А не станете пить — заболеете и попадете в больницу к злому доктору! Он-то знает, что с вами делать! Для начала мрачные и страшные диагностические кабинеты, где вам поставят столько диагнозов, что, вероятней всего, вы сразу же умрете от инфаркта. Ну а коли нервишки в порядке, то вы все равно умрете. Чуть позже. От голода. Лечение — дело дорогое, не расплатитесь! Только не говорите потом, что вас не предупреждали! Предупреждали.



Именно такая мрачная перспектива ожидает посетителей этой больницы — больницы, которой вам доведется руководить в новой Bullfrog'овской игрушке **Theme Hospital**. Целых три года мы ждали "Госпиталь", выискивая о нем крупицы информации и с надеждой посматривая в будущее. И вот это будущее пришло — в лице доброго доктора в белом халате с бензопилой в мускулистых руках.

К счастью, Bullfrog не пошла по проторенной дорожке, сразу отвергнув вариант под кодовым названием "Theme Park 2". Три долгих года разработчики корпели над созданием новой программы, и результат превзошел все ожидания: мы получили ИГРУ, достойную своей предшественницы. Все тот же черный английский юмор, все та же веселенькая атмосфера незабвенного Theme Park'a. Грешным делом, создается впечатление, что вы, как бывший магнат индустрии развлечений, просто решили попробовать свои силы на новом поприще, о котором, разумеется, имеете весьма отдаленное представление. Но разве это важно?! Кто, как ни вы, умеет выудить из бедных больных их последний доллар и подняться на самую вершину? Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход? Так что вперед! Пациенты ждут своего часа.

Хитин против стали

Такой красивой игре, как **Dark Colony** мы готовы простить многое. Даже то, что она является C&C-клоном. Обычно такие игры не задерживаются на наших "винтах", потому что, несмотря на радостное бормотание разработчиков о сверхинтеллектуальном турбо-AI, об абсолютно новом революционном подходе, который закопает C&C с потрохами, о непревзойденно бесконечном мега-разнообразии техники и о возможности игры "впятисотером" по TCP/IP, ничего нового и интересного в них при внимательном рассмотрении не обнаруживалось. Ничего особенно нового нет и в Dark Colony. И все же, мы вас уверяем, это будет хит.

Поначалу из-за обилия света и звуков может сложиться впечатление о некоторой "суматошности" и "неразберихе" в игре. Но через несколько минут все встает на свои места, и становится ясно — перед нами не 3D-аркада, а настоящая стратегическая игра, в которой есть место для тактического расчета и смекалки. Да, в Dark Colony нет таких "наворотов", как в WarWind (и где сейчас WarWind?), и нет такого разнообразия, как в Red Alert, но, как нам кажется, разработчики специально не стали усложнять свое детище. В игре все "заточено" под multiplayer. Именно этим объясняется такая компактность баз, простота интерфейса и скромный выбор техники. Представьте, как будут выглядеть побоища ввосьмером при такой роскошной графике!



Цивилизация в коротких штанишках

Откровенно говоря, на сегодня запас шуток и приколов относительно засилья real-time-игр иссяк. Тем более, что, глядя на новую стратегию, выпускаемую малоизвестной фирмой Microsoft, желание шутить пропадает. Красиво, профессионально и много нового. К нам в руки попала бета-версия игрушки, которая, однако, очень близка к завершению и вполне играбельна. Знакомьтесь — **Age of Empires**.

Если кто-то сомневается в способности Microsoft делать хорошие игры, он может сомневаться и дальше. Потому что Age of Empires разрабатывается фирмой Ensemble Studios, а ведущий дизайнер в ней — Bruce Shelley, работавший вместе с Sid Meier над Civilization, Colonization и RailRoad Tycoon под крышей Microprose. Прошли годы, Брюс "вырос над собой" и организовал собственное дело. Но, видимо, длительное влияние такого великого человека, как Сид Мейер, не могло пройти бесследно, поэтому проект Age of Empires поразительно напоминает Civilization... в реальном времени! Кажется, Ensemble Studios удалось совместить несовместимое, и в итоге мы получаем real-time-монстра, по сравнению с которым WarCraft — детская погремушка. Прибавьте к этому восхитительную графику в изометрической проекции и вы поймете, какой сюрприз готовит нам любимая Microsoft.



Симуляторы





Всего лишь три названия (не считая, конечно, новостей), но каких! Долгожданный "Команч", "Хорнет" и вторая "Скоростная нужда". Казалось бы, сплошь культовые игры. Но все ли они достойны такого уж пристального внимания?

Тот самый "Команч"!

Итак, произошло событие, которого ждали все — кто с иронией, а кто — в предвкушении очередного чуда. Вышел третий **"Команч"**. Тот самый. На него возлагались очень большие надежды. В первую очередь они были связаны с новым графическим "движком" Voxel Space 2 (который должен дать двенадцатикратное усиление разрешения), режимом SVGA и вещью, которую разработчики скромно называют "realistic flight model". И, что самое интересное, NovaLogic выполнила все свои обещания!

В жизни бывает всякое. Случается и такое, что игра получает в нашем журнале стопроцентный рейтинг по графике. Но в этот раз было доподлинно известно, что так произойдет еще ДО того, как будет запущен Comanche III (потом просто пришлось убедиться, что предчув-



ствия не обманули). Все эти красоты описывать бесполезно. Надо видеть. Но мы все же отметим некоторые подробности. Облака не просто красиво нарисованы — они еще и движутся! А звезды мигают. На базе вращаются радары и развевается ветровой "конус". Над морем летают чайки. Но до подлинной гениальности мастерство специалистов NovaLogic доходит при изображении полупрозрачных предметов, таких, как вращающийся вертолетный винт, столбы дыма или облака.

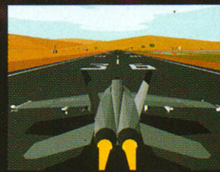
Игра поддерживает несколько разрешений, от 320x200 до 640x480, причем на Pentium 100 в низком разрешении и с полной детализацией не тормозит абсолютно, а в высоком — замедляется приемлемо.

Два слова о реалистичности. Конечно, по уровню имитации "Команч" не дотягивает до трех последних вертолетных симуляторов — джейнсовского "Лонгбоу" и интерактивно-волшебных "Апача" и "Хайнда". Но он стал уже достаточно реалистичным для того, чтобы отбросить проклятые сомнения, как-то: не причислить ли его к лику аркад...

Просто "Хорнет"

Казалось бы, с **F/A-18 Hornet 3.0** все ясно: макинтошевский авиасимулятор. Другими словами, только Windows 95, а графика — именно такая, какая и бывает во всех макинтошевских имитаторах. Плюс повышенная детальность (а плюс ли это?). Но через некоторое время ситуация существенно усложняется. Кидаться камнями хочется все меньше и меньше. А говорить комплименты — все больше и больше. В причинах такого явления разобраться очень трудно, если возможно вообще.

"Хорнет"... Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не помпезен. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела Retaliator'а и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне. Он лаконичен, в нем нет никаких архитектурных излишеств. Что же касается графики... "Черный квадрат" Малевича ничуть не хуже любого произведения Рембрандта — если вы не понимали этого раньше, то теперь поймете точно.



Ничего нового

Конечно, в наше время автомобиль — далеко не самое быстрое средство передвижения. Но так уж получается, что именно это средство чаще всего оказывается под рукой, когда возникает потребность удовлетворить то, что компания Electronic Arts характеризует как The Need for Speed. Игра, получившая это название, справлялась со своей задачей более чем успешно. Вполне естественным порядком возник вопрос о ее продолжении. И, разумеется, на этот вопрос был дан утвердительный ответ: в апреле сего года вышла вторая часть — **The Need for Speed II**.

Здесь не задействованы серийные модели машин, а только экспериментальные, либо изготовляемые штучно, так что можно попрощаться с разными "Порше" и "Ламборгини". Вся игра — это гимн суперэлитным авто вроде MacLaren F1 или Jaguar XJ220, причем в их описаниях первая графа — не максимальная скорость и не мощность двигателя, а цена.

NFSII не произвела революции в плане графики. Несмотря на широко разрекламированные усовершенствования графических алгоритмов, качество картинки NFSII не так уж сильно превосходит качество картинки NFS. Конечно, тормозные следы и клубы пыли смотрятся неплохо — но отдельные эффекты погоды не делают. Все действия на трассе определяются старым военным законом: главное — выжить и победить. Нового тут ничего нет, и взяться этому новому неоткуда.

Квесты





Звонки в редакцию свидетельствуют: играющий в квесты народ ждет подсказок и полных прохождений. Очень ждет. Что ж, получите — в постоянной рубрике "Впрок" на этот раз представлены целых три материала: подробнейшие советы по прохождению **Discworld II**, некоторые нюансы, касающиеся суперпопулярной игры **Leisure Suit Larry: Love for Sail!** (предупреждаем сразу: только для тех, кому больше 16), и подсказки к великолепному **Titanic: Adventure Out of Time**. Думается, недовольных не будет. А сейчас — о самых свежих играх, чьи рецензии нашли свое место в разделе квестов.

Время, пространство и кружечка пива

Слава Богу, дождались: **Callahan's Crosstime Saloon**, дифирамбы которому уже звучали в наших дайджестах, добрался до Москвы и готов вас удивить. Во всяком случае, мы просто счастливы, и "Наш выбор", не сомневайтесь, выдан по заслугам. Отличная графика — не поймешь, то ли кино, то ли мультик, то ли книжка с картинками, но живо, осязаемо и очень красиво. Главное, интерьеры и ландшафты отнюдь не пишутся "под предметы", с которыми возможно взаимодействие — чем грешат практически все "красивые" игры. Скажем так: в "Каллахане", явившись впервые на экран, вы отнюдь не думаете: "О, банка! Интересно, куда ее приспособить?" — нет, сначала вы выясняете задачу, а уже потом в голову приходит что-то вроде: "А не поможет ли здесь банка? Ведь где-то была банка..." — и, уверяем вас, банка найдется и окажется более чем полезна!

Разумеется, графика — дело великое, но все-таки то, насколько квестеру уютно в его квестерском мире, определяется прежде всего тем, какие задачи (и как) ему приходится решать. В "Каллахане" задачи придется решать сложные, очень сложные — впору взбеситься. Горы инвентаря, самые неожиданные его сочетания, беседы, которые надо вести вдумчиво и осторожно... Пазлы всякие... Увы, беситься не придется: в том и состоит уникальная техника Legend, что, найдя после часа адовых мучений самое элементарное решение, вовсе не злишься, что авторы такие подлецы, а только радуешься, что ты такой молодец. Уж очень все грамотно, логично и корректно. Ну кто виноват, что ты час пытаешься спуститься по лестнице, чтобы щелкнуть выключателем, и просто не догадался перегнуться через перила?!

Семейный ужин в Стране ужаса

Ох, рано мы похоронили квесты с видео, рано! Взять хотя бы **Goosebumps. Escape from Horrorland**, последнее творение фирмы Dreamworks, прелестный детский квест-ужастик, с 3D и видео, с соблюдением всех классических традиций "погибшего жанра"! Отличная игрушка "для семейного просмотра" и приучения детей к прелестям квестерской жизни. Введение в "Фантасмагорию", так сказать...

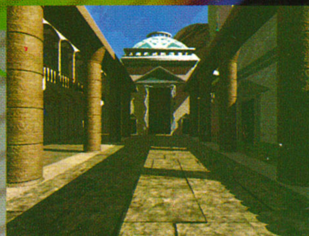
Симпатичная американская девочка Лиззи вдруг взяла да и оказалась в Стране ужаса — Horrorland, где уже маются в разных малоприятных местах ее малолетние братья Люк и Клэй, и даже родители стонут где-то вдали, в кровавом чреве проникшей в их собственный дом Хоррорляндии. Лиззи — ваша протеже, именно ее действиями вы будете руководить, а иногда — и выручать эту порывистую и трусоватую путешественницу из разных переделок, куда она так и норовит угодить. Игра идет в стиле эдакого "полуотождествления": с одной стороны, вы щелкаете на рычаге — Лиззи его поворачивает, с другой, если вы — это она, то, скажем, кто же выпустил бедную девочку из холодильника, когда она туда попала, а вы дверь открыли, причем снаружи?..

"Утерянные предания": первая встреча

Уже почти полгода компания Cryo готовит для квестеров всея планеты сюрприз. И сюрприз этот настолько грандиозен, что две новые вполне приличные игры, выпущенные компанией в этом году, Dragon Lore 2 и "Версаль", Cryo расценивает лишь как прелюдию к своему главному шедевру — **Atlantis. The Lost Tales**. Мало того, в рекламе, распространенной задолго до выхода "Атлантиды" в свет, утверждается, что игр, равной Atlantis по художественным и техническим достоинствам, в мире квестов просто не существует.

Что ж, настала пора проверить, соответствуют ли действительности хвастливые заявления Cryo: компания наконец-то предложила своим партнерам и прессе большущую играющую "дему" Atlantis.

Самое удивительное, что сказать об Atlantis. The Lost Tales совершенно нечего, кроме одного: великолепно! Если ли бы мы писали о Cryo в разделе новостей, то секрет ее успеха был бы обозначен так: у Cryo есть художник. То есть художники есть у всех, но у Cryo, во-первых, это просто Художник, а во-вторых, это "сказочный" художник. Как бывают сказки с картинками, а бывают такие тоненькие книжечки, отпечатанные на Гознаке, — сказки Билибина. То есть сказки-то в них те же самые, что и в других книжках, но художник сделал из них "свои" сказки. Вот Atlantis и получилась такой сказкой художника.



Д-р Хелп рекомендует



Я решил провести upgrade своего компьютера и первым делом установил новый

Поиски жесткого диска

жесткий диск большого размера — IDE HDD емкостью 2,5 Гбайт. В Setup я указал новый диск как C:, а старый — как D:. Но почему-то оба диска остались одним устройством с именем C:. В чем дело?



Надо помнить, что IDE-интерфейс позволяет к одному контроллеру подключить сразу два дисковода, например, два жестких диска или жесткий диск и дисковод CD-ROM. В случае подключения двух IDE-дисководов к одному контроллеру первый из них непременно назначается ведущим (master), а второй — ведомым (slave). Такая иерархия устанавливается с помощью перемычек на дисководах.

Программа Setup сохраняет в энергонезависимой памяти CMOS необходимые данные о каждом дисководе жестких дисков — число цилиндров, головок и секторов на дорожке. А сами диски определяются не с помощью Setup, а по положению перемычек. Если перемычки не переставить, оба диска будут идентифицироваться системой как один диск C:.

В документации к дисководам непременно должно быть указано, как переключить перемычку для работы в подчиненном режиме. На старом жестком диске перемычку необходимо переставить, чтобы он был опознан как диск D:. Если вы решили новый жесткий диск сделать диском C:, на нем, скорее всего, ничего менять не понадобится, так как изготовители дисков обычно "по умолчанию" устанавливают перемычки в положение master. Но на всякий случай проверьте это.

Если таким путем проблему решить не удастся, проконсультируйтесь на фирме, которая продала вам новый дисковод.



В блоке питания моего компьютера оказалось мало кабелей питания для подключения

Кабели кончаются раньше, чем мощность

дополнительных устройств и плат, которые я хотел бы иметь в своем компьютере. Неужели придется покупать еще один блок питания? Но его негде установить внутри моего компьютера. Что мне делать?





Как вы знаете, материнская плата и дисководы подключаются кабелями питания со специальными разъемами к блоку питания. По мере установки новых устройств — дисковода CD-ROM, накопителя Iomega Zip или иных подобных устройств, — их тоже нужно подключить к блоку питания. Обычно подключения требуют только большие электромеханические устройства. Звуковые платы и внутренние факс-модемы получают необходимое питание через разъемы слотов расширения.

Если вы установили в системном блоке много дисководов и свободных разъемов кабелей питания не осталось, покупать дополнительный блок питания, скорее всего, не обязательно. Лучше поищите в продаже разветвитель, делящий один кабель питания на два. Это совсем нехитрое устройство, стоящее очень недорого.

Но, подключая дополнительные устройства, важно не превысить максимальную мощность, на которую рассчитан блок питания. Мощность обычного блока питания современного компьютера не менее 200 ватт, а в старых моделях компьютеров нередко устанавливались блоки питания меньшей мощности. 200 ватт вполне достаточно даже для заполнения дисководами всех свободных мест внутри системного блока.

Но все-таки посчитайте суммарную потребляемую мощность хотя бы приблизительно. Материнская плата обычно потребляет 20-35 ватт, память — примерно по 5 ватт мегабайт, каждая плата расширения — 5-15 ватт, флоппи-дисковод 3,5" — 5 ватт, флоппи-дисковод 5,25" — 5-15 ватт, жест-



кий диск 3,5" — 5-15 ватт, жесткий диск 5,25" — 10-30 ватт, дисковод CD-ROM — 20-25 ватт.

Мышь забастовала



В моем компьютере почему-то не работает мышь. Раньше работала, а теперь не работает. Что случилось?



Не все программы поддерживают работу с мышью. Если программа не видит мышь, сделайте следующее. Проверьте, установлен ли драйвер мыши. Если вы работаете с программами под DOS, обязательно должен быть установлен DOS-драйвер мыши (в файлах Config.sys или Autoexec.bat).

Проверьте, используется в нужной вам программе мышь и работает ли мышь в какой-нибудь другой программе, например, в Windows.

Наконец, проверьте правильность и надежность подключения мыши. Если ни одна из программ не видит мышь, а раньше мышь работала, проверьте, прочно ли установлена плата расширения, к которой подключена мышь.

Мышь — механическое устройство, она постепенно изнашивается и подлежит замене в случае неисправности. Ее нужно регулярно чистить и промывать шарик спиртом. Кроме того, возможно, все дело в кабеле мыши. Попробуйте просто подключить другую мышь.

Простор виртуальной памяти



Я прочитал в вашем журнале, что производительность компьютера зависит от объема оперативной памяти, и теперь собираюсь увеличивать ее объем. Скажите конкретно, сколько памяти нужно иметь в домашнем компьютере? И еще я хотел спросить, что такое виртуальная память?

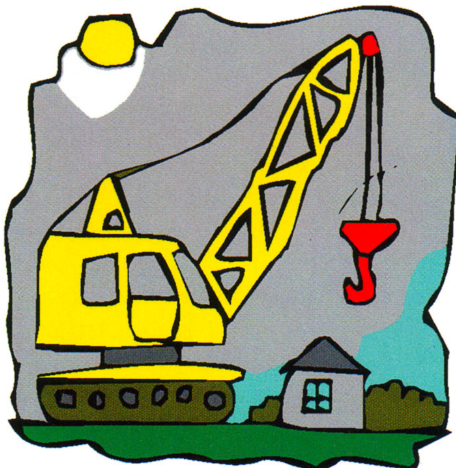


Хороший вопрос. При наращивании памяти производительность компьютера с операционной системой Windows 95 увеличивается мгновенно. И вот почему. Программы, работающие в Windows, должны находиться в памяти. Если одновременно выполняется несколько программ, каждая из них должна быть загружена в память. Поэтому чем больше памяти установлено в вашей системе, тем большее количество программ можно разместить в ней одновременно и тем быстрее они будут выполняться.

Сегодня большинство компьютеров имеет по крайней мере 8 Мбайт памяти. Если же вы стремитесь к лучшей производительности приложений Windows, необходимо нарастить память до 16 Мбайт или более. Полагаю, что 32 Мбайт сегодня вполне достаточно для большинства применений домашнего компьютера с Windows 95. Но выбрать объем памяти вы должны сами. Ведь за память вам придется платить своими деньгами, а как вы ее собираетесь использовать — известно только вам.

Оперативная память — это физическая память, ее вполне можно увидеть и потрогать руками. Именно в ней хранятся программы и данные, когда компьютер включен. Память размещается в модулях SIMM на материнской плате.

Но оперативная память всегда ограничена, очень часто ее объема не хватает для размещения всех программ и данных. Windows может легко заполнить всю физическую память системы. Поэтому в Windows применяется технология виртуальной памяти, благодаря которой компьютер использует больше памяти, чем на самом деле имеет. Виртуальная память объединяет физическую память с большим файлом обмена, создаваемым на жестком диске. При этом Windows помещает в файл обмена на диске только наименее активные приложения. Когда вы опять выбираете такую неактивную программу, она возвращается в память, а на диск перемещается другая программа.



Поскольку при такой технологии кажется, будто компьютер оперирует большей памятью, чем имеет, несуществующая память называется виртуальной. Объем виртуальной памяти, выделяемой Windows, определяет количество приложений, способных выполняться одновременно. Поскольку скорость виртуальной памяти зависит от скорости обращения к жесткому диску, она оказывается значительно медленнее, чем физическая оперативная память. Поэтому-то наращивание объема оперативной памяти заметно увеличивает производительность системы.

Дать простой и однозначный совет относительно необходимого объема памяти невозможно, так как это зависит от того, как конкретно вы используете свой компьютер и насколько терпимо вы относитесь к "торможению", возникающему из-за обращения к виртуальной памяти. Ясно, что чем больше в вашем компьютере памяти, тем веселее он будет работать.

Эти загадочные мегагерцы

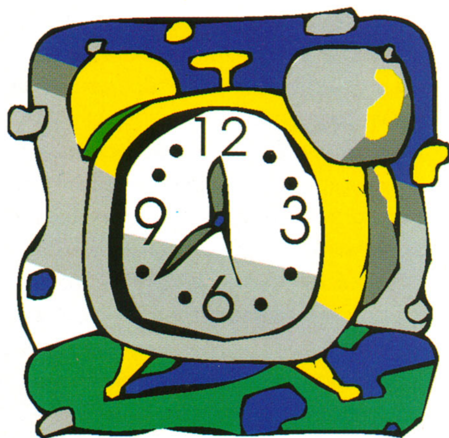


Поясните, пожалуйста, что значат все эти мегагерцы в процессорах? Ведь мегагерцы — это радиоволны. Продавцы говорят, что чем больше мегагерц, тем лучше. Так как же правильно выбрать компьютер, чтобы не тратить деньги зря?



Мегагерцами в компьютерах измеряются не радиоволны (как в приемнике или в телевизоре), а частоты электрических импульсов. Если вас заинтересовал выбор домашнего компьютера, вы уже наверняка столкнулись с большим выбором разных систем. В продаже есть компьютеры и с Pentium 100 (100 мегагерц), и с Pentium 200 (200 мегагерц). Продавцы правы: чем больше мегагерц, тем лучше. И вот почему.

Внутри компьютера имеется генератор тактовой частоты, который, словно внутрен-



ние часы, координирует работу всех компонентов компьютера. Частота процессора показывает, сколько раз в секунду на него выдается импульс. Процессор, работающий на частоте 100 МГц, "тикает" 100 миллионов раз в секунду! С каждым тактом процессор выполняет одну, а иногда две вычислительные команды.

Нетрудно догадаться, что самый простой способ улучшения производительности компьютера — установка быстрого процессора. Но не секрет, что быстрые процессоры стоят значительно дороже медленных. Однако цены падают очень быстро: сравните сегодняшние с прошлогодними и почувствуйте разницу!

? Планирую купить домашний компьютер и уже присматриваюсь к конфигурациям и

Выбор видеокарты непрост

ценам. Вот только про видеокарты сам понять не могу — какую выбрать, сколько она должна иметь памяти и т.д. Подскажите, на что следует обращать внимание?



Многие из тех, кто впервые покупает домашний компьютер, не придают достаточно большого значения видеосистеме, а рассуждают прежде всего о скорости процессора, объеме памяти и емкости жесткого диска. И напрасно! В своем первом компьютере вполне можно немного сэкономить на перечисленных свойствах, а вырученные средства лучше всего инвестировать в более мощную и совершенную видеосистему. Потом можно будет поменять процессор на более мощный, память нарастить, поставить еще один жесткий диск, а вот видеосистему модернизировать значительно сложнее и дороже. Поэтому лучше сразу покупать компьютер с самыми лучшими монитором и видеокартой, какие позволяет ваш кошелек.

Видеокарта — это устройство, отвечающее за вывод текста и графики на экран. Обычно она бывает выполнена в виде платы расширения, хотя встречаются видеоадаптеры, выполненные на материнской плате. Так что выбор возможен не всегда.

Выбирая видеокарту, вы обнаружите, что они сильно отличаются прежде всего по цене. Но кроме цены следует проанализировать следующие параметры. Объем и тип видеопамяти. Разрешение видеокарты. Количество отображаемых цветов. Скорость, точнее — наличие или отсутствие акселерации.

Видеокарты могут иметь разное количество памяти. В настоящее время они обычно имеют 1 или 2 Мбайт, хотя в продаже есть видеокарты с 4 Мбайт и более памяти. Объем памяти должен соответствовать тем параметрам изображения, которые вы хотите получить. Нет смысла тратить деньги на дорогой монитор, если компьютер имеет слабую видеокарту. Простой совет мог бы быть такой — для 15-дюймового монитора нужна видеокарта с 2 Мбайт памяти, а для 17-дюймового — с 4 Мбайт. Но это не совсем так: надо все-таки сопоставить возможности монитора с параметрами видеокарты.

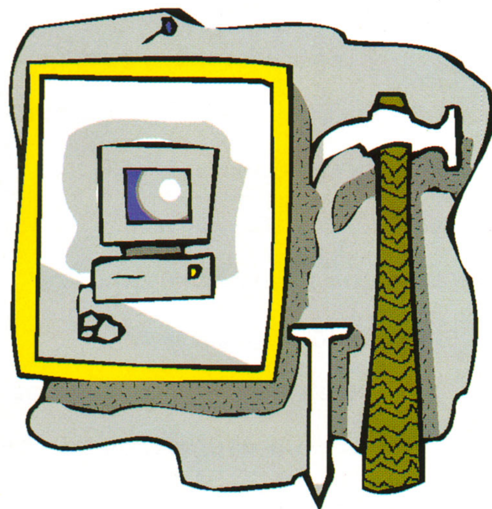
В видеопамяти хранится значение каждого пиксела, возникающего на экране монитора. Изображение на экране формируется путем подсвечивания зерен люминофора, которые называют пикселами. Разрешение экрана монитора указывает на максимальное количество пикселов. Чем выше разрешение видеокарты, тем качественнее и изображение на экране.

Если монитор работает с разрешением 1280x1024, видеокарта должна хранить значения 1 310 720 пикселов. Кроме того, видеокарта определяет количество цветов, отображаемых на экране монитора. Цвет бывает 8-битный, 16-битный и 24-битный. При отображении картой 256 цветов цвет каждого пиксела занимает 8 бит или 1 байт. При отображении 65 536 цветов, цвет каждого пиксела занимает 16 бит или 2 байта (High Color), то есть в сумме требуется 2 621 440 байт. А если потребуется отобразить 16 миллионов цветов, цвет каждого пиксела занимает 24 бита или 3 байта (True Color). То есть объем памяти видеокарты должен быть не менее 3 932 160 байт. Таким образом, объем памяти видеокарты определяет количество цветов, выводимых при разных разрешениях.

Разумеется, если установить разрешение менее указанного, то и памяти требуется меньше. И все же, выбирая видеокарту, следует быть внимательным и делать выбор сознательно, а не полагаться на советы продавца, что, дескать, "все покупают такую карту". Утверждение продавца, что видеокарта способна передавать 16 млн. цветов, тоже недостаточно. Важно, при каком разрешении достигается такая цветопередача. Одно дело, если это удается при разрешении 800x600, и совсем другое — при разрешении 1280x1024. Так что к выбору объема и скорости видеопамяти отнеситесь внимательно.

И, наконец, скорость самой видеокарты также имеет существенное значение. Если вы сравните в Windows видеокарту с акселератором и без акселератора, то наверняка почувствуете, насколько акселератор улучшает производительность системы — при изменении размеров и перемещении окон. Видеоакселерация особенно важна в мультимедиа-приложениях, где интенсивно используется видео. Видеоакселераторы содержат дополнительные процессоры, увеличивающие частоту регенерации изображения на экране. Все большее распространение получают MPEG-акселераторы, применение которых особенно ощутимо при просмотре VideoCD.

Так что правильный выбор видеокарты — достаточно сложная задачка, к которой надо отнестись ответственно. Постарайтесь получить у продавца побольше информации о предлагаемых видеокартах и мониторах. ДК



Генеральная уборка, или Электронный веник для Windows 95

Игорь Сидоров

Наконец-то вы приобрели компьютер. Ваш жёсткий диск ёмкостью 1,6 Мбайт огромен, практически бесконечен. Какое большое количество программ для работы, обучения и отдыха вы запишете! Как они изменят вашу жизнь!

Но очень скоро эйфория проходит. Места на диске становится всё меньше и меньше, а компьютер работает всё медленнее. Вы начинаете удалять часть программ, но почему-то каталог, в котором находится Windows 95, вместо прежних 75 Мбайт занимает теперь 160. А при загрузке операционная система каждый раз сообщает, что не может найти каких-то файлов и просит удалить ссылки на них в **System.ini** и **Win.ini**, или, что ещё хуже, в реестре Windows.

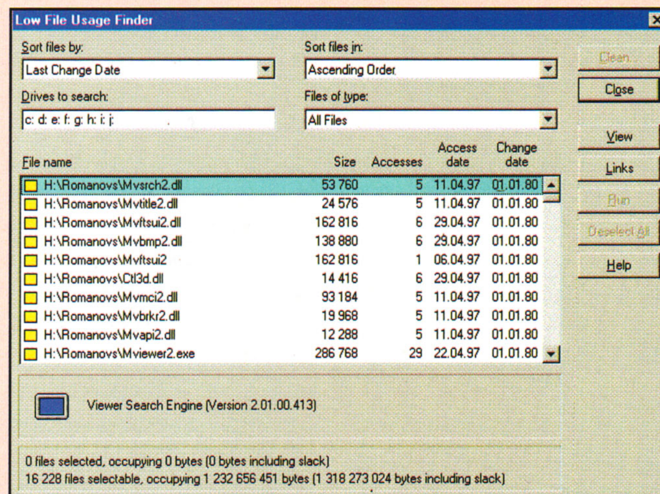
Некоторые пользователи, попав в такую ситуацию, хватаются за голову или принимают самые решительные хирургические меры: удаляют и заново устанавливают операционную систему, чтобы начать новую жизнь с чистым диском. Восстановление же настроек, привычных, уже освоенных приложений Windows 95 очень часто требует больших затрат времени.

Но не переживайте, вам на помощь спешит фирма Quarterdeck и её программа CleanSweep for Windows 95. С помощью этой программы вы можете корректно удалять программы, в которых больше не нуждаетесь, архивировать их при необходимости, перемещать в другие разделы, транспортировать на другой компьютер и, что очень важно, проводить генеральную уборку жесткого диска.

Инсталляция программы проходит легко. При этом надо ответить на несколько существенных вопросов. Например, хотите ли вы, чтобы Usage Monitor и Install Monitor находились в папке **Автозагрузка** и, следовательно, запускались вслед за операционной системой? Лучше всего ответить "Нет", с этими мониторами мы разберёмся чуть позднее.

После инсталляции и перезагрузки операционной системы на рабочем столе Windows 95 остается диалоговое окно программы. Перейдём на вкладку **Options** и щёлкнем по значку **Configure CleanSweep**. Большинство настроек, сделанных программой по умолчанию, нас удовлетворяют. Поэтому займёмся теми, которые наиболее критичны, то есть настройками мониторов.

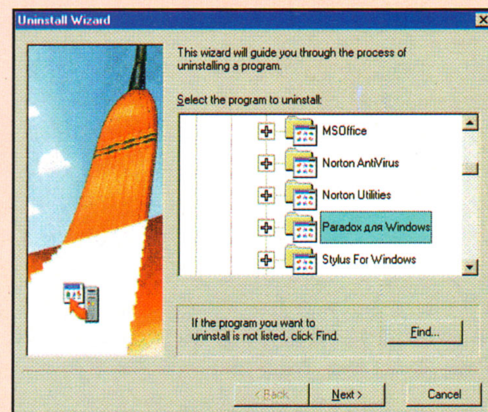
Usage Monitor (монитор использования) — это подпрограмма, предназначенная для сбора информации об использовании файлов. Если ее включить, она

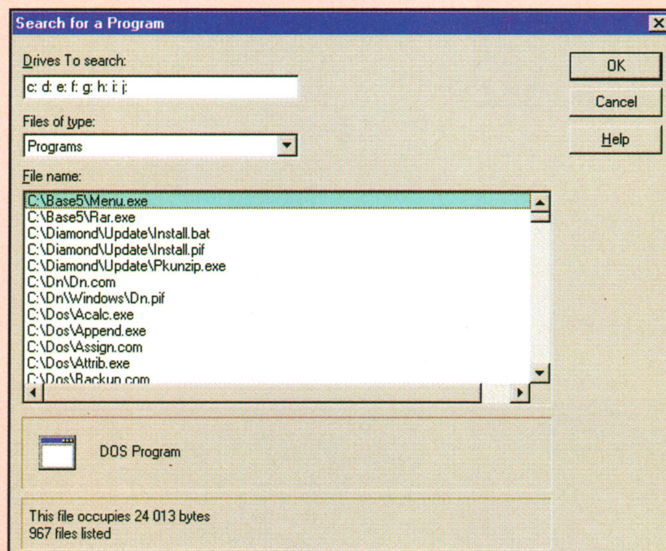


будет вести скрупулезный учет не только наименований файлов, которыми вы пользуетесь, но и как часто вы это делаете. По идее разработчиков этой программы, если на компьютере есть файлы, которые очень долго не применяются, можно предложить их удалить.

Но не будем забегать вперед. Подпрограмма Usage Monitor является очень ценным помощником основной программы. Так что лучше всего отметить пункты **Turn Usage Monitor on** и **Load Usage Monitor Startup** — теперь эта подпрограмма-помощник будет всегда активна. Но учтите, что она использует 1,24 Мбайт оперативной памяти: такова плата за дополнительные удобства. На этой же вкладке есть кнопка **Alert** (Тревога). По умолчанию, если какие-либо файлы вы не используете в течение 90 дней, то на 91 день получите сообщение об этом.

Перейдем теперь к настройке **Install Monitor** (монитор инсталляций). Эта функция обязательно должна быть активна во время установки каждой новой программы. Она наблюдает за всеми изменениями, которые вносятся на диск в процессе установки, и запоминает их. Позднее эта информация понадобится CleanSweep для грамотного удаления и перемещения программ. **Install Monitor** занимает 1,84 Мбайт оперативной памяти. Постоянная работа этого монитора не нужна, важно чтобы он работал только во время инсталляции новой программы. Поэтому лучше всего отме-



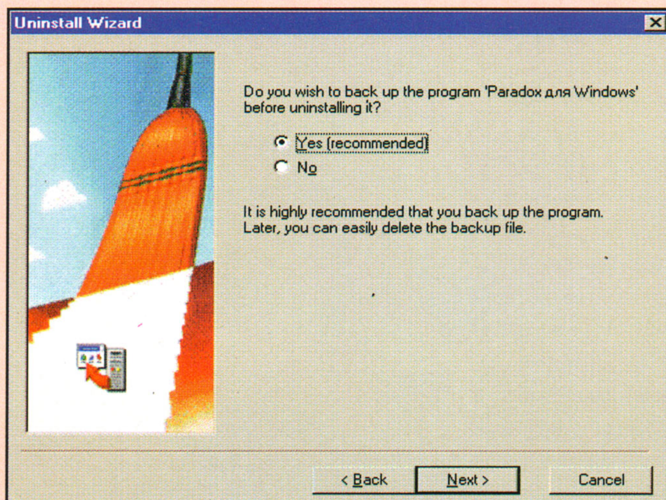


тить опцию **Turn Install monitor off**, а в случае необходимости эту программу можно будет запустить из меню **Программы**.

Теперь нужно проверить настройку **Backup/Restore** (резервирование/восстановление). Здесь вы можете изменить название каталога, в котором будут находиться резервные копии удаленных файлов, и определить, какое время они должны там храниться. По умолчанию это 30 дней. На вкладке **View** мы указываем каталог, в котором будет находиться файл **Report.txt**, в котором будут записаны результаты работы CleanSweep. Нажимаем **OK** и переходим в основное окно, к вкладке **Program**.

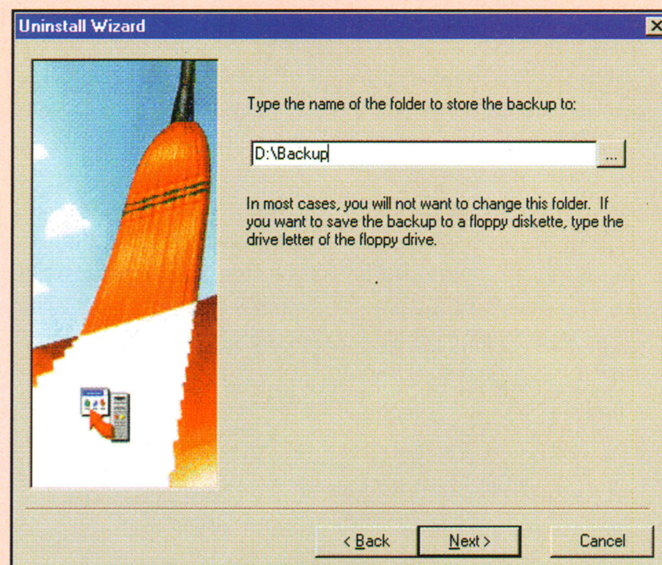
Здесь находятся пять подпрограмм-мастеров. Самый верхний значок запускает **Uninstall Wizards** (мастер удаления программ). Этот мастер удаляет не только все компоненты программы (файлы), но также и любые внешние ссылки к файлам, типа значков программ или входы в файлах конфигурации системы (регистр Windows, System.ini, Win.ini). Мастер достаточно сообразителен, чтобы оставить в системе те компоненты, которые используются совместно с другими программами.

Активизируем значок Uninstall Wizard и открывается следующее окно. Здесь мы выбираем программу, которая должна быть удалена. Может быть, она не представлена в главном меню, тогда нужно воспользоваться кнопкой **Find**, и в открывшемся окне нажать кнопку **Searh** (поиск) и получить в результате список всех исполнимых файлов на вашем компьютере, или кнопку **Browse** (пролистать), и продолжить поиск в **Проводнике Windows**. Когда объект для удаления выбран, нажимаем кнопку **Next** и переходим в следующее окно.



Теперь CleanSweep интересует, хотим ли мы сохранить резервную копию программы. И сама же по умолчанию отвечает утвердительно. Здесь и далее нам предлагается наиболее безопасный вариант действий. Затем мы увидим, в каком каталоге будут размещены резервные копии удаляемых файлов, и сможем внести изменения.

И вот подготовка к удалению закончена. Нажав кнопку **View**, нужно посмотреть список файлов. Часть из них помечена зелеными квадратиками, в которых уже проставлены галочки. Это те файлы, которые могут быть удалены безболезненно. Другие — помечены желтыми (спорные компоненты) или красными квадратиками (удаление опасно).



Оставив в покое красные квадратики, рассмотрим желтые. Подсветим один из них. Это файл динамической библиотеки, и может использоваться в других программах. CleanSweep рекомендует активизировать **Links** (Связь) для получения дополнительной информации. Мы видим список файлов, которые используют данный компонент, и решаем удалить его, поскольку он связан только с файлами удаляемой программы и более ни с чем. Нажав **OK**, возвращаемся в прежнее окно.

Теперь активизируем кнопку **Finish** и перед нами появится весь список файлов: нам предлагают в последний раз подумать перед приведением приговора в исполнение. Но сомнений уже нет, и мы выбираем **Select all**. Начинаются процессы удаления и резервирования, они проходят быстро. По их окончании активизируем значок **Summary** и смотрим на результаты уборки. Мы видим, что на диске освободилось 20,5 Мбайт, но в то же время создана резервная копия программы, занимающая 6,8 Мбайт дискового пространства. Если нам понадобится восстановить удаленную программу, мы сможем легко сделать это из резервной копии.

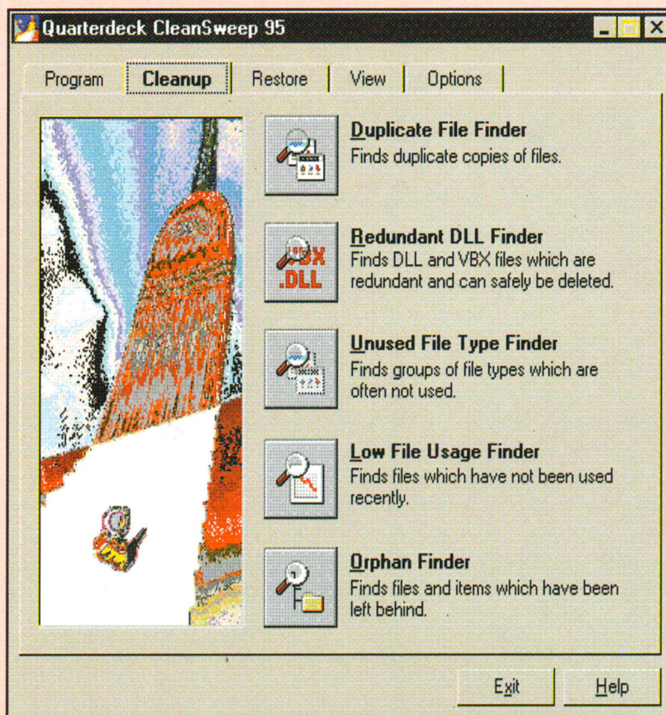
Кратко рассмотрим назначение остальных Wizards на этой вкладке.

Archive Wizard (мастер архивирования) — архивирует редко используемую программу и связанные компоненты, чтобы сохранить пространство на жестком диске. Можно архивировать легко и безопасно одну программу или группу целиком. Цель — освободить место на диске. Программные файлы и все компоненты, связанные с ними, сохранены в сжатом формате, который занимает только часть дискового пространства первоначальной программы. Позже вы можете легко восстановить архивированную программу щелчком мыши.

Backup Wizard (мастер резервного копирования) — позволяет архивировать программу и все связанные компоненты в один файл. Этот файл вы можете использовать как резервную

копию или для переноса его на другой компьютер, например, портативный. Программа-источник в этом случае не удаляется. Восстановление, в случае необходимости, происходит намного проще, чем повторная установка и реконфигурирование.

Move Wizard (мастер перемещения) — предназначен для легкого и быстрого перемещения программ и всех связанных компонентов в другой каталог на вашем компьютере. Все установки Windows при этом модифицируются, чтобы отразить новое расположение.



Теперь перейдем на вкладку **Cleanup** (Уборка).

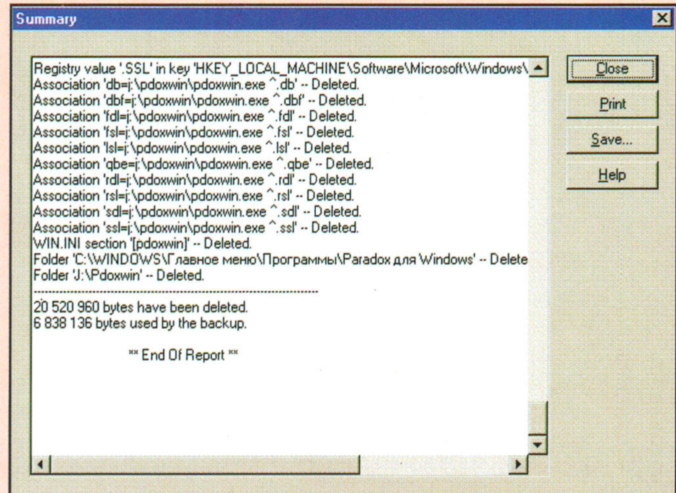
Функция **Duplicate File Finder** производит поиск файлов с одинаковыми именами. При инсталляции программы часто помещают свои библиотечные файлы (с расширением **.dll**) не только в каталог **System**, что необходимо, но и в свой собственный. Это приводит к ненужному дублированию и засорению дискового пространства. С помощью этой функции двойные файлы будут выявлены и могут быть удалены. Но пользоваться этой функцией надо крайне осторожно, отдавая себе отчет в своих действиях.

Для углубленного поиска лишних **DDL-файлов** служит также функция **Redundat DLL Finder**. Я, например, обнаружил на диске три копии файла Riched32.dll и целых четыре Pcdlib32.dll!

Функция **Unused File Type Finder** анализирует редко используемые вспомогательные компоненты, разбив их на группы. Это файлы помощи, архивные, текстовые (с расширением **.txt**), мультимедийные, шрифтов, временные, графические и другие. Список таких файлов можно критически рассмотреть и от некоторых из них благополучно избавиться.

Low File Usage Finder — с помощью этой функции мы можем получить объективную информацию об использовании файлов, но только если на нашем компьютере постоянно включен **Monitor Usage**. Список можно сортировать по количеству обращений к файлу, по дате последнего обращения, по дате последнего изменения и т.д. И можно спросить самого себя, так ли уж необходима какая-то программа, с которой работал всего один раз девять месяцев назад?

Интересные возможности предоставляет **Orphan Finder** (Поиск висячих строк). Функция с таким поэтическим названием должна быть какой-то особенной. Она выполнит поиск и удаление файлов-паразитов, которые

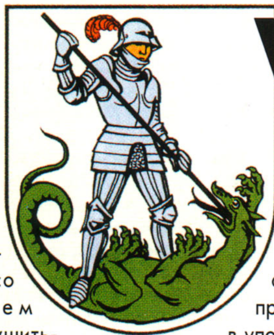


остались в вашем компьютере после удаления программ без применения CleanSweep. Удалены также будут и все ссылки в системных файлах. У меня, например, таких "висячих строк" оказалось 24,8 Мбайта! Только нужно учитывать, что для CleanSweep паразитами являются также все программы, не представленные значками в Главном меню, и в эту категорию сразу же попадают все программы DOS и те, которые работают совместно с CD-ROM. Поэтому работать с ней нужно очень творчески. С её помощью можно восстановить многое, но только сначала надо суметь запустить Windows и саму программу.

Ну вот, мы закрываем CleanSweep и видим, что программа поместила свой ярлык, без ложной скромности, прямо на рабочий стол. Что ж, это сделано вполне обоснованно. Такая программа должна всегда быть под рукой. ДК

Анатолий Туманов

АнтиВирус VirusSafe



Как известно, неожиданные неполадки со здоровьем могут обрушиться не только на нас с вами, уважаемые владельцы и пользователи домашних компьютеров, но и на наших железно-кремниевых друзей, то есть на компьютеры. Уже много лет по всей планете идет молчаливая, но яростная борьба компьютерного сообщества с вирусной заразой, способной довести до слез и истерики как отдельных слабонервных граждан, так и большие фирмы и организации. Герои этой войны, ее жертвы и виды оружия широко освещаются даже в газетах и программах телевидения и радио. А уж лица, не чурающиеся общения с компьютерами, прекрасно осведомлены о коварной напасти, способной погубить плоды их долгих трудов и творческих озарений и надолго превратить стомегагерцового красавца, сияющего светодиодами и ласкающего слух шуршанием винчестера, в полупарализованного инвалида, не способного зачастую даже встать с постели (то бишь загрузиться) без помощи лекаря.



Разумеется, все культурные люди знают методы и средства личной гигиены и профилактики, и "в случае чего" и "во избежание этого" приучены протягивать руку за пузырьком с Aidstest или "контрацептивом" Adinf. Однако жизнь на месте не стоит. Ее динамизм проявляется не только в упорном выведении злovредами рода человеческого все новых и новых компьютерных грызунов и их мутаций, но и в столь же упорном опрыскивании заразы героическими бригадами Virus Busters. Дело приобретает совсем новый оборот буквально сейчас и прямо перед нами. Два не чуждых друг другу феномена перевернули прежний ландшафт околокомпьютерного бытия: почти все "залезли под форточки", а многие выбрались из своих персональных раковин и "бродят по всемирной паутине".

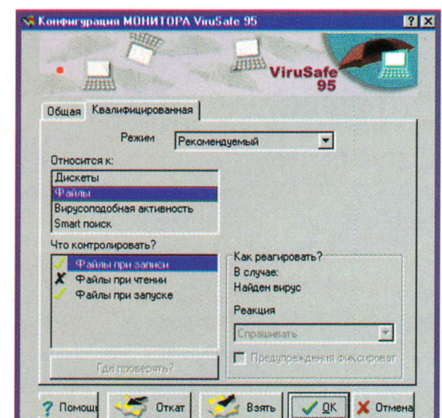
Первый феномен, словно обращение масс из язычества MS-DOS в светлую веру Windows 95, или, если хотите, всеобщий переезд из скромных ДОСовских хижин с их, как ни крути, восьмибитовыми половицами и 640-килобайтовыми потолками, в грандиозные многоокошечные дворцы, кишащие, не хуже Вавилонской башни в период строительства, толпами всяческих драйверов, библиотек DLL, шрифтов, элементов OLE, и опутанные правилами регистрации, протоколами и тому подобными изощрениями человеческого ума. Ясное дело, в хитросплетениях уровней и закоулков такого дворца вирусной братии гораздо легче угнездиться и развить свои вредительские свойства во всем уродливом великолепии и разнообразии форм. (Чего стоит хотя бы заражение даже не программ, а документов особыми вирусами Word!) Ну, а если в результате вирусной агрессии возникнет печальная необходимость снести напрочь все многоэтажие окошечного дворца с уносящимися выше облаков надстройками-приложениями — это вам не ДОСовский домик Нуф-Нуфа строить-ломать-и снова строить. А сносить — увы, иногда приходится даже и без всяких вирусных причин.

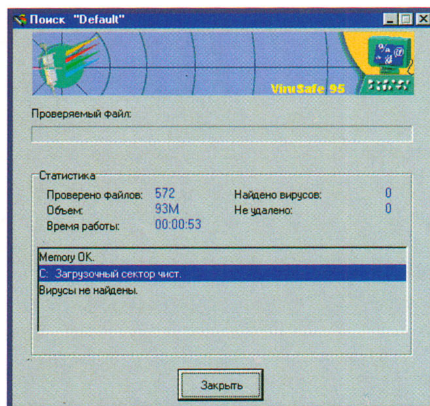


Феномен мировой Сети как поставщика всевозможной информации и, не в последнюю очередь, программ сомнительного происхождения, мало-помалу завоевывает города и веси, пробивая тропинки через чащобу российских коммуникационных дебрей. Internet превращает ваш компьютер из двора одинокого (или окруженного соседями по локальной сети) единоличника в бойкий перекресток, через который туда-сюда кочуют информационные караваны с самым неожиданным грузом. Стоит ли говорить, что эпидемическая вирусная опасность при таком образе жизни приобретает угрожающие масштабы. Если раньше причиной заражения чаще всего была неразборчивость в дискеточных связях, и вирус посещал вас в образе доброго молодца с охапкой дискет, начиненных игрушками и соблазнительными "примочками", то ныне мы открываем свой винчестер для программ чуть ли не со всего света. Стоит ли удивляться, если среди полезных и хороших гостей мы будем сталкиваться и с коварными диверсантами.

Впрочем, слишком тревожиться и унывать не будем. Лучше поговорим об одной антивирусной программе. Пока наши Лозинский, да Мостовой с Касперским строили отечественную оборонную промышленность (антивирусную), в далеком, но от этого не менее близком Израиле аналогичными работами занималась компания EliaShim Ltd. Продукция фирмы получила известность не только в тамошних палестинах, но и далеко за их пределами. Нашлись у EliaShim Ltd союзники и на просторах России, СНГ и Балтии. И к исходу минувшего года, когда всемирно-историческая победа единственно верной "оконной" операционной системы для ПК стала свершившимся фактом, московское НПО "Прикладная логистика" выпустило в свет русский вариант главного хита EliaShim Ltd — антивирусную систему VirusSafe 95.

Ну и что особенного, скажете вы, зная, что отечественная оборонная промышленность постоянно трудится над антивирусными средствами нового поколения и исправно порождает все новые и новые версии. А особенное есть. EliaShim Ltd не зря десяток с лишним лет накаплива-





ла опыт в разработке систем компьютерной антивирусной защиты: представленный на суд общественности продукт ViruSafe 95 вобрал в себя все лучшее в данной отрасли программостроительства, что, несомненно, заметят пользователи.

Разработчики ViruSafe 95 самым серьезным образом учли особенности феноменов Windows 95 и Internet. Их антивирусная система не просто запускается под Windows 95 или наряжается в соответствующее внешнее оформление. Целенаправленная ориентация ViruSafe 95 позволяет наиболее полно учитывать специфику Windows 95 и успешно бороться с новыми поколениями вирусов, избравших мишенью характерные свойства 32-разрядной операционной системы.

Если же ваш компьютер имеет выход в Internet, то специальный мастер Web Wizard может подключиться к браузеру, и в дальнейшем все принимаемые из сети файлы будут проходить автоматический "таможенный досмотр", избавляя вас от необходимости вспоминать, что вы или другие пользователи вашего компьютера выкачивали из Internet за последнее время, и проверялись ли новые поступления на зараженность.

Связь с Internet обеспечивает, кстати, "вечную молодость" самому комплексу ViruSafe 95 — у разработчика или у дистрибутора зарегистрированный пользователь может регулярно получать свежие изменения, что позволит забыть о непрекращающемся сатанинском промысле вирусных алхимиков, день и ночь отыскивающих новые способы навредить человечеству, выбравшему компьютер в качестве спутника жизни. Как уже говорилось, творцы ViruSafe 95 не упустили, кажется, ни одного из удачных решений, выработанных борцами за антивирусное спокойствие.

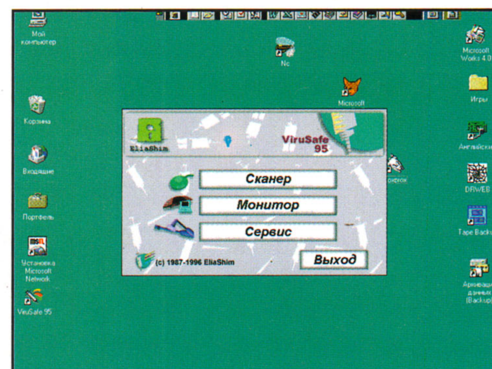
Режим **Сканер** позволяет искать вирусы на локальных и сетевых дисках. Причем в каждом конкретном случае пользователь может применять наиболее подходящее задание сканирования, что весьма экономит время. Можно составить множество конкретных заданий (например, проверку дискеты или поиск вирусов в каталогах, ориентированных на прием файлов от внешних источников), запускать задания вручную или же указать периодичность автоматического запуска и в дальнейшем меньше заботиться о профилактических проверках своего компьютера. Сам процесс выявления вируса может сопровождаться удалением вируса из файла, если это вообще возможно, удалением всего зараженного файла или просто информированием пользователя о выявленном заражении. Предусмотрено принятие решения о судьбе зараженного файла в диалоге, однако можно и автоматически сохранять результаты поиска вирусов в отчетах, избавляя пользователя от необходимости присутствовать при выполнении сканирования.

Не забыли разработчики из EliaShim Ltd и о реалиях ведения файлового хозяйства, оснастив свою программу умением искать вирусы даже в архивированных файлах с расширением **.ZIP** (неплохо бы расширить список архивов), а также предусмотрев средства изгнания макро-вирусов из документов Word и Excel.

Программа ViruSafe 95 позволяет не только искать известные вирусы, но и защищает компьютер от новых неожиданностей. Это обеспечивается при помощи специальных меток-сигнатур, формируемых в каталогах и контролируемых при дальнейшей работе, а также путем проведения специальных процедур выявления признаков вирусоподобной активности.

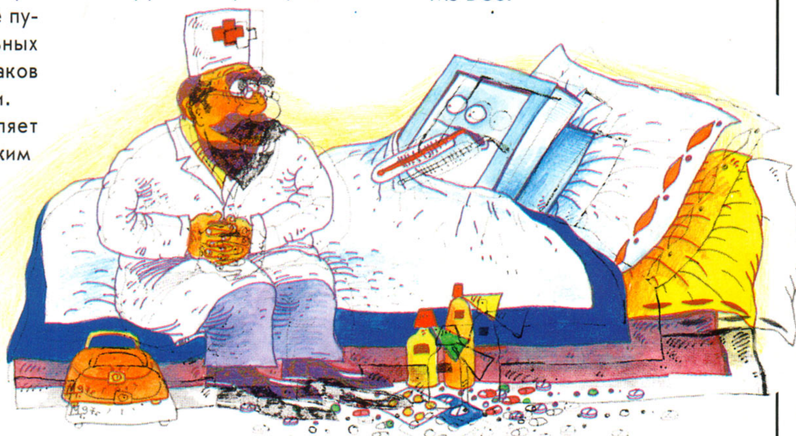
Режим **Монитор** позволяет до предела ужесточить режим антивирусного поиска, превратив контроль в непрерывный и автоматический. Настройка режима монитора предоставляет некоторые возможности варьирования поведения "контролирующих органов" — от молчаливого протоколирования выявленных подозрительных ситуаций до активного вмешательства в работу при обнаружении симптомов вирусной активности.

Аналогично заданиям для **Сканера**, **Монитору** можно задавать различные конфигурации, регламентирующие поведение и методы слежения "сторожа" за происходящими в компьютере событиями, а также установить типы реакции на те или иные события. Среди методов контроля — проверка дискет на наличие загрузочного вируса при горячей перезагрузке компьютера или в момент обращения к дискете; выявление дискет, не содержащих пометок, сделанных программой ViruSafe 95, — своеобразных штампов ОТК; проверка создаваемых новых файлов; проверка файлов при обращении к ним для чтения данных или для запуска программ на выполнение. **Монитор** выявляет и такие события, как переименование неисполняемого файла в исполняемый, изменение содержимого важных областей оперативной памяти, попытки изменения настроек системных прерываний или попытки перехвата прерываний ДОС, попытки производить запись в исполняемый модуль и попытки прямой записи на жесткий диск в обход принятых процедур. Большое внимание уделяется контролю заранее создаваемых меток-сигнатур, на которых настроен эффективный и высокочувствительный метод Smart-поиска.



Режим **Сканер** сгруппировал в себе несколько важных вспомогательных функций ViruSafe 95 — управление парольной защитой конфигурации самой антивирусной системы, предоставление информации о существующих типах вирусов и характерах их воздействия на компьютер (к примеру, в версии ViruSafe 95 от 20 декабря 1996 года учитывается 2989 видов вирусов и 6875 разновидностей их мутаций), загрузку обновлений программы с WWW-сервера фирмы EliaShim Ltd. Специальная опция настраивает программу на предпочтительный метод реагирования на обнаруженное заражение — звуковой сигнал, блокировку дальнейшей работы компьютера, немедленное отключение компьютера от локальной сети. Можно задавать список файлов, игнорируемых при контроле, а также сохранять копии инфицированных файлов в специальном каталоге.

Комплекс ViruSafe 95 можно применять и для лечения заведомо пораженного вирусами компьютера (утилита REMOVE), и для принятия превентивных мер на случай потери его работоспособности. Последняя возможность обеспечивается утилитой ViruSafe Rescue, которая создает диски спасения, превосходящие своих близких родственников — Windows 95 Startup Disk — в том, что дополнительно содержат образы загрузочных секторов, содержимое энергонезависимой памяти CMOS RAM и программы для восстановления жесткого диска. А если ваш компьютер не работает с системой Windows 95, то комплекс ViruSafe 95 может выполнить все виды антивирусной защиты для MS-DOS.



КОМПЬЮТЕРРА

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК

сообщает, что...

■ ... в 1991 г. во всей России пейджинговой связью пользовались лишь около 2000 абонентов, а в 1996 г. их было уже более 25 тысяч (#16, 1997, с. 6).

■ ... компания Motorola вышла на первое место по популярности среди американских инвесторов, заменив на столь почетном посту McDonald's, которая пребывала там аж шесть лет, а теперь скатилась на четвертое место; второе место занимает PepsiCo, а третье — Merck & Co (#16, 1997, с. 8).

■ ... изобретатель компьютерной мыши, многооконного интерфейса пользователя, видеоконференций и многих других компьютерных идей американский ученый Дуглас Энгельбарт, которому исполнилось 72 года, удостоен национальной премии LemelsonMIT размером в полмиллиона долларов (#16, 1997, с. 12).

■ ... до сих пор не известно, какое имя будет носить наследник Windows 95, условно называемый Memphis, однако уже ясно, что это будет не радикально новая система, а, скорее, улучшенная и дополненная версия, так как она будет поддерживать ряд новых устройств, таких как процессоры MMX, сканеры, цифровые камеры на шине USB, контроллеры 1394 Firewire и видеоадаптеры для трехмерной графики (#16, 1997, с. 13).

■ ... все компьютеры Packard Bell, ориентированные на рынок SOHO, теперь будут продаваться с предустановленной программой для ведения электронного архива документов "Евфрат", разработанной Cognitive Technologies, что заметно облегчит труд тем, кто активно работает дома или в небольших организациях с текстовыми электронными документами, сканированными изображениями бумажных документов или информацией из Сети (#16, 1997, с. 58).

■ ... все сканеры Mustek, поставляемые на российский рынок, будут комплектоваться специальным компакт-диском, на котором записаны русские версии драйверов, а также специальные, облегченные версии программы оптического распознавания текстов Fine Reader 3.0 и электронного переводчика Stylus (#16, 1997, с. 60).

■ ... Клуб голосовых технологий Научного парка МГУ завершает разработку конструктора мультимедийных спектаклей под названием "Говорящая мышь для дома", который совмещает в себе возможности универсального проигрывателя и качественного синтезатора речи, позволяя создавать компьютерные презентации и озвучивать тексты, набираемые пользователем в текстовых редакторах (#16, 1997, с. 61).

■ ... в январе 1998 года в московском спорткомплексе "Олимпийский" будет проходить первая в России международная выставка "KidCom'98 — Компьютерный мир ребенка", посвященная информационным технологиям в жизни детей, а также их родителей и педагогов (#16, 1997, с. 88).

■ ... разработчики уже наделили компьютеры зрением, слухом, органами речи, а теперь, похоже, и обонянием благодаря разработке ученых из университета Тафта в Бостоне: устройство, принцип действия которого основан на оптических процессах, проходящих в газообразных средах, может различить несколько десятков различных запахов (#17, 1997, с. 4).

■ ... с помощью Internet началось тестирование умственных способностей жителей США: каждого подключающегося к Сети просят ответить на один из вопросов, касающихся литературы, искусства, географии, истории, поп-культуры, науки и техники, что займет у пользователя со средними способностями порядка 30-40 минут (#17, 1997, с. 8).

■ ... компания "АРКО" (Англо-русский культурный обмен) провела презентацию программы компьютерного обучения английскому языку English Express компании Interactive Language Teaching, состоящую из трех курсов разной сложности, каждый из которых стоит около $2000 и размещен на 6 компакт-дисках, содержащих более 100 часов занятий, разбитых на 50 уроков и 12 тестов (#17, 1997, с. 14).

■ ... компания Verbatim начала выпуск специальных компакт-дисков CD-ReWritable (CD-RW), информацию на которых можно перезаписывать до 1000 раз и надежно хранить по крайней мере в течение сорока лет (#17, 1997, с. 14).

■ ... есть основания предполагать, что марка как финансовый и художественный феномен человеческой цивилизации с 1847 года скоро может стать предметом коллекционирования и экспонатом музеев: уже в конце этого года в США можно будет зайти на специальный Web-сайт и, оплатив стоимость отправки письма, распечатать почтовую марку на своем принтере (#18, 1997, с. 7).

■ ... люди в возрасте старше сорока лет составляют более половины всех посетителей Internet (#18, 1997, с. 7).

■ ... выход на новый уровень развития информационных технологий связан с использованием интеллектуально-вычислительных средств, работающих не на электрическом токе, а на световом потоке, обладающем гораздо более эффективной способностью к передаче и обработке информации (#18, 1997, с. 28).

■ ... компания Iomega снизила цены на дисководы типа Jaz для одногигабайтных сменных дисков: внутренние устройства теперь стоят $300, внешние — $400, а стоимость устройств Zip, независимо от типа интерфейса, с дискетами емкостью 100 Мбайт не превысит $150 (#18, 1997, с. 6).

■ ... компания Iomega отзывает часть дисков типа Jaz, содержащих дефектные компоненты; проверьте: если на обратной стороне диска указана дата, попадающая в интервал от 03 13 97 до 04 20 97 и буквы MS, то его необходимо заменить, причем абсолютно бесплатно (#19, 1997, с. 7).

■ ... фирма Tiger Electronics выпустила новую электронную игрушку Giga Pets, по своей идее очень напоминающую электронного цыпленка Tamagotch: на дисплее площадью около 6,5 кв. см у вас будет жить виртуальное существо — собака, кошка, обезьянка, инопланетный зверек или детеныш тираннозавра, которых надо кормить, выгуливать, мыть, иначе они погибнут. Правда, зверька снова можно оживить (#19, 1997, с. 10).

■ ... компания JVC совместно с американской компанией EchoStar Communications собирается наладить производство кассетных видеомагнитофонов, способных на свою антенну принимать передачи непосредственно с искусственных спутников Земли (#19, 1997, с. 10).

■ ... выпуск процессоров Pentium MMX вызвал далеко не однозначную реакцию потенциальных покупателей: многие из них решили подождать выпуска персональных компьютеров с процессорами Pentium II (#19, 1997, с. 10).

■ ... фирма Immersion Corp. разработала джойстики, позволяющие игрокам ощутить "эффект присутствия": симулировать движение в потоке воды, трение о поверхность, силу тяжести и упругость. Стоят такие устройства около $170 (#19, 1997, с. 10).

■ ... компании Microsoft и ParaGraph International Inc. решили создать в сети Microsoft Network виртуальный "парк развлечений": первым делом планируется "виртуализировать" Париж и Красную площадь в Москве, по которым смогут прогуляться пользователи сети, приняв обличье так называемого аватара (#19, 1997, с. 13).

■ ... пейджинговая компания "Вессотел" открыла собственный сайт в Internet, через который можно в интерактивном режиме отправлять сообщения на вессотеловские пейджеры, а также по желанию абонента сохранить их в почтовом ящике, а затем получить в виде текстовых файлов на персональный компьютер (#19, 1997, с. 14).

■ ... компания "1С" объявила о новой программе поддержки и развития партнерской сети "1С:Мультимедиа": будет создана ассоциация магазинов, реализующих программы для домашних пользователей компьютеров, в которых любой посетитель сможет получить комплекс высококачественных услуг, включающих консультации, ознакомление с рабочими или демонстрационными версиями новейших мультимедийных программ — от игр до обучающих систем и серьезных энциклопедий (#19, 1997, с. 20). ДК



Профессии и здоровье
В.Е. Степашкин
М., Букмэн, 1996, 351 с.
ISBN 5-7708-0015-1

Обоснованных рекомендаций по вопросам гигиены работы за компьютером настолько мало, что наше внимание не могла не привлечь эта книга, вышедшая в издательстве "Букмэн" в серии "Делайте это правильно", адресованная широкому кругу читателей. В доступной форме в книге рассказывается о современных профессиональных заболеваниях, их профилактике и лечении. Правилам гигиены при работе за компьютером в книге уделено лишь пять с небольшим страниц, хотя правила организации здоровой работы в офисе рассматриваются достаточно подробно: здесь вы узнаете, как избавиться от мигрени, геморроя, запоров и многих других неприятностей, связанных с хроническими стрессами и малоподвижным образом работы. Организм ежедневно подвергается вредным воздействиям, в том числе и из-за компьютера. Поэтому согласно санитарным нормам, основанным на рекомендации Минздрава СССР 1988 г., работа за дисплеем на электронно-лучевой трубке должна занимать не более 60% общего рабочего времени, а если работа с перерывами невозможна, время работы перед экраном следует ограничить четырьмя часами в день. Стоит заметить, что с тех пор, когда принимались эти нормы, мониторы стали заметно лучше и безопаснее. И как справедливо отмечено в книге, портативные компьютеры типа "ноутбук" практически не имеют вредных излучений. А питание тех, кто работает с ПК "должно включать в пищу апельсины и лимоны (до 1 в день), виноград, зеленый чай, черную смородину, чернику, яблоки, морковь, лук, зелень, красную свеклу, капусту, творог, мясо, морскую рыбу, черный хлеб, мед, грецкие орехи, курагу, яйца (1-2 в неделю), кисломолочные продукты, чеснок". А если вы сильно увлекаетесь компьютерными играми и принимаете их слишком близко к сердцу, не забывайте об успокоительных отварах и настойках.



Аппаратные средства ПК. Секреты и советы
Годехард Мансфельд, Йорг Эркамп, Штефен Дралле
М., Восточная Книжная Компания, 1997, 192 с.
ISBN 5-89350-058-X

Постоянным читателям этой рубрики уже, наверное, известно, что под именем "Восточная Книжная Компания" скрывается известное компьютерное издательство БИНОМ. Описываемая книга — перевод с немецкого оригинала под названием Die 200 besten Hardware-Tricks, выпущенного издательством SYBEX-Verlag. Другой вариант перевода названия мог бы звучать примерно так: "Hardware — 200 полезных трюков". Книга действительно содержит 200 советов, позволяющих эффективно решать "аппаратные" проблемы компьютера, независимо от того, возникли они в результате неожиданного выхода из строя одного из модулей или в процессе модернизации вашего домашнего любимца. В книге рассматриваются проблемы конфигурирования аппаратуры в Windows, процессоры и память, звуковые и видеоплаты, устройства мультимедиа, накопители CD-ROM, винчестеры, дисководы гибких и иных дисков, сетевые платы, кабели, соединители, протоколы и программы, модемы, адреса ввода/вывода и прерывания. И хотя никаких особенно изощренных цирковых трюков здесь вы не найдете, эта книга, определенно, способна сэкономить вам время, деньги и нервы.



Windows 95. Справочник
Йозеф Штайнер, Роберт Валентин
М., Восточная Книжная Компания, 1997, 352 стр.
ISBN 5-89350-057-1

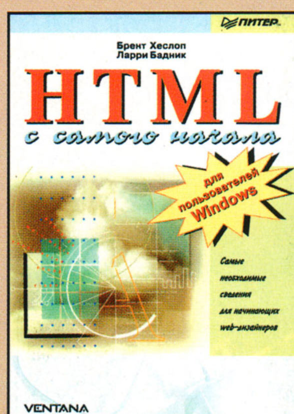
Еще одна переводная книга, которая наверняка окажется весьма полезной начинающим — это компактный справочник по операционной системе Windows 95. Книга может быть настоящим настольным справочником, который полезно постоянно держать под рукой. Не случайно она выполнена в твердом переплете. Кроме достаточно подробного описания возможностей входящих в Windows 95 утилит, в справочник включены описания процедур, необходимых для решения часто встречающихся практических задач. Хорошо организованные и обильные перекрестные ссылки предполагают "нелинейное" чтение книги, но позволяют быстро находить интересующую информацию. Книга четко и логично структурирована. Знание предыдущих версий Windows и MS-DOS не требуется. Кстати, книга является переводом популярного в ФРГ справочника, выходящего в серии справочников, выпускаемых громадным мюнхенским компьютерным издательством Markt&Technik.



Желтые страницы Internet — 1997 (русские ресурсы)
Алексей Сигалов
СПб, Питер, 1997, 584 стр.
ISBN 5-88782-251-1

О первом (прошлогоднем) издании этого справочника мы уже писали. Нынешнее издание кардинально отличается от предыдущего своим объемом, полнотой и лучшей структурой. Впрочем, ситуация в российском Интернете меняется столь стремительно, что любое печатное издание неизбежно устаревает в момент его подписания в печать. Тем не менее эта книга чрезвычайно полезна и интересна. В ней можно найти очерк, содержащий описание нынешнего состояния, и подробную историю развития Интернет в России. В основной справочной части речь идет не только о российских серверах в

сети (более 1000), но и о зарубежных узлах, посвященных России. В 70 тематических разделах справочника описаны около 3000 ресурсов Интернет — Web-страниц, FTP-архивов, телеконференций Usenet, охватывающих практически все области деятельности — политику, экономику, право, бизнес, науку, образование, медицину, компьютерные технологии, телекоммуникации, новости, прессу, развлечения и многое другое. Справочник окажется путеводителем для каждого, кто желает получить от Интернет максимум возможного.



HTML с самого начала
Брент Хеслоп,
Ларри Бадник
СПб, Питер, 1997, 416 стр.
ISBN 5-88782-093-4

Эта книга, изданная по лицензии американского издательства Ventana Press, излагает самые необходимые правила для начинающих дизайнеров, занятых созданием гипертекстовых документов на языке HTML — Hyper Text Markup Language. В книге описаны распространенные программные продукты для подготовки документов на HTML, а также приведены многочисленные примеры сверстанных для распространения в Интернет публикаций. Помимо техники создания Web-страниц, авторы обсуждают вопросы дизайна, рассказывают о возможных способах включения звуковых, графических и видеофайлов в WWW-страницы. С помощью этой книги заинтересованный читатель сможет овладеть искусством применения гиперссылок и освоить создание интерактивных форм, а затем сделать свою публикацию доступной для всех желающих, разместив ее на Web-сервере. В конце книги помещен иллюстрированный справочник по HTML.



Лабиринт Internet.
Практическое руководство
Павел Храмцов
М., Электронинформ, 1996, 256 стр.
ISBN 5-89175-001-5

В книге, посвященной коммуникационным технологиям, довольно обстоятельно излагаются основы построения сетей TCP/IP, даны примеры подключения к IP-сетям. Немало внимания уделяется электронной почте, телеконференциям Usenet, удаленному доступу telnet, файловым архивам FTP, распределенной справочной системе Gopher, информационно-поисковой системе WAIS, гипертекстовой системе World Wide Web и другим технологиям и сервисам Интернет. Приводятся адреса некоторых полезных ресурсов Сети. Освещаются принципы работы с языком гипертекстовой разметки HTML. К сожалению, полиграфическое исполнение книги оставляет желать лучшего. К книге прилагается дискета с приложением для Windows, содержащая электронный реферат книги, примеры HTML-текстов и иную информацию, не вошедшую в книгу. Автор — Павел Храмцов — руководитель группы Российского Научного Центра "Курчатовский институт".



Электронное издательство. Готовые рецепты
А. Баранов, О. Прохоров,
В. Хозяинов, П. Храмцов
М., Электронинформ, 1996, 176 стр.
ISBN 5-89175-003-1

Множеству людей в наше время приходится заниматься непростой и разносторонней издательской деятельностью. Эта книга как раз и предназначена для тех новичков, кто собирается заняться компьютерной подготовкой документов — авторов, издателей, редакторов, полиграфистов. В книге дается ответ на практические вопросы, особенно трудные для тех, кто не обладает достаточным собственным опытом в этой области. Как правильно выбрать компьютерную издательскую систему? Как быстро подготовить к печати сложное издание большого объема малыми силами? Как подготовить электронное издание к публикации в Интернет или на компакт-диске? Как опубликовать базу данных? В доступной и наглядной форме в книге излагаются ответы на эти и другие подобные вопросы, даются готовые рецепты по организации небольшого, но высокопроизводительного издательского комплекса. Описаны основные свойства издательских систем PageMaker, QuarkXPress, FrameMaker и Corel Ventura. Но особый интерес книга представляет для тех, кого интересует создание электронного издательства.



Компьютер IBM PC для детей
А.В. Болдачев
М., Аквариум, СПб., Дельта, 1996, 384 стр.
ISBN 5-85684-063-1

Похоже, что высокий спрос на компьютерную литературу не дает покоя и некоторым издателям массового ширпотреба, коль скоро на книжном рынке появляются такие поделки, якобы ориентированные на детей, но в действительности совершенно безадресные, бессистемные и бессодержательные. Эта книга — откровенная халтура, лишь внешне имеющая необходимые атрибуты ходкого полиграфического товара — достаточное количество страниц при минимуме текста в твердом целлофанированном переплете. Весьма сомнительно, что эта книга действительно сможет оказаться полезной школьникам. Адресация книги к детской аудитории, видимо, определяется обилием сомнительных иллюстраций, удручающих своей формой и содержанием. Текст книги обсуждать не имеет смысла, настолько он лаконичен и бессвязен. Каков его педагогический смысл — для нас осталось тайной. Увы, ребенок не получит основы компьютерной грамотности и не узнает о каких-либо "конкретных действиях для выполнения элементарных операций" (как утверждают издатели на обложке) на компьютерах, читая такие унылые книги. А ведь авторам и издателям наверняка известно, что книжки для детей должны быть такими же, как и для взрослых, только лучше. ДК

МЕХАНИКИ

ВАНГЕРЫ

СЕНТЯБРЬ 1997

КУЛЬТОВ

Бука®

BUKA ENTERTAINMENT

WWW.BUKA.COM



Дядюшка Барри
В КИБЕР-СУПЕР-ПУПЕР ПРОСТРАНСТВЕ

Какого черта делает популярный американский комик Дейв Барри в этом пупер-супер-итакдалее пространстве? Он пытается помочь всем нам решить важнейшие в истории вопросы после "Ты меня уважаешь?" и "Где я забыл зонтик?" А именно, какой компьютер нужно БЫЛО купить и чем отличается Ворд от Модема? Он даже написал книгу Dave Barry in Cyberspace, в которой рассказывает обо всем, что требуется знать настоящему компьютерному ботану и КрУТомУ ХаКеРу. Там имеются ОТКРОВЕННЫЕ ФОТОГРАФИИ БОЛЬШИХ жестких дисков и еще много чего. А пока мы публикуем из нее небольшой отрывок.



Какой компьютер вам нужен!

Эксперты пришли к единому мнению, что наилучший компьютер — это тот, который появится в продаже приблизительно через два дня, после того как вы купите свой собственный. На компьютерные компании работает множество агентов, подсматривающих за вашим домом. Стоит вам притащить компьютер домой, как эти агенты по рации связываются со штаб-квартирой и говорят: "(ВАШЕ ИМЯ) только что купил компьютер!!! Самое время выпустить на рынок гораздо более крутую модель по той же цене, чтобы (ВАШЕ ИМЯ) понял, что он идиот". Это факт! Они проверяли это на мне десятки раз! (Примечание: вы думаете, их можно надуть, притащив домой пустую коробку, громко крича: "А вот и я, принес домой новый компьютер, который только что купил!" Не будьте наивны, их не проведешь!)

Сколько должен стоить мой компьютер!

Примерно на 350 долларов меньше, чем вы заплатили.

Решите для себя, что вам больше нравится: настольный компьютер или ноутбук. Основное преимущество настольного компьютера, что он занимает весь рабочий стол, и никто не видит, как вы ковыряете в носу. Большой экран пригодится, если вы из тех пользователей, которые запускают массу графических приложений с частым обменом данными типа Тетриса. А еще большой экран способствует общению, так как на него помещается много приклеивающихся бумажек! Ноутбуки не отличаются особым экраном, зато они гораздо меньше и легче, поэтому их проще украсть. Кроме того, ноутбуки работают на батарейках, чтобы их можно было взять в магазин, в грузовую машину, в байдарочный поход, где они неожиданно перестают работать, так как зарядки хватает только на 20 минут.

Где купить компьютер?

В последнее время стали появляться компьютерные салоны, буквально уставленные мониторами, принтерами и ноутбуками. Войдя в один из таких салонов, вы натыкаетесь на сотни компьютеров, ничем не отличающихся друг от друга, кроме цен. Они на самом деле одинаковые. Каждую ночь уборщицы, смеха ради, переставляют по кругу бумажки с ценами. Да и не имеет значения, какой компьютер вы выбрали. Продавцы уходят на склад и приносят оттуда ближайший ко входу. Если вы раздумали идти в магазин, попробуйте выбрать компьютер по одному из объявлений.

КОМПЬЮТЕРЫ И ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ!
СКИДКИ! СКИДКИ! СКИДКИ!
ТОЛЬКО ПОСМОТРИТЕ НА ЭТИ СМЕШНЫЕ ЦЕНЫ!

ХЬЮЛЕТТ-ПАККАРД! 4237846237846-2389467237842 или 5 - со склада!
BAXTER DataWease! 2378945389 - Это не компьютер! Ха-ха-ха!
IBM ThinkPecker 4-х скорост., х/б, не жалуемся - НКВД!
СИМП М.Ч, 38, БЕЗ ВР.ПР., ИЩЕТ AC-DC СИМП. Б.П.М.Д. 634-4678

ЗВОНИТЕПРЯМОСЕЙЧАС!
МЫПРИНИМАЕМЛЮБЫЕКРЕДИТНЫЕКАРТОЧКИ!
ДАЖЕВОРОВАННЫЕ!МЫВЫШЛЕМВСЕСЕГОДНЯ!
УНАССАМЫЕНИЗКИЕЦЕНЫ!
КОНКУРЕНТЫПЫТАЛИСЬСДЕЛАТЬЦЕНЫНИЖЕ,
ТЕПЕРЬНИКТОНЕМОЖЕТНАЙТИНЕКОТОРЫЕЧАСТИИХТЕЛ!
ПОЭТОМУЗВОНИТЕСЕЙЧАС!
ХОТЯПОДОЖДИТЕ!СЕКУНДУ!
МЫУЖЕВСЕДАВНОВАМВЫСЛАЛИ!
ГОТОВЬТЕДЕНЕЖКИ!

Добро пожаловать в КОМПЬЮТЕРНЫЙ АД!

После покупки компьютера вам придется установить на него ПРОГРАММЫ. Проще достигнуть мира на Ближнем Востоке, чем заставить все ПРОГРАММЫ работать вместе. Существует бесконечное число способов, которыми программы могут подгадить друг другу. Я постоянно читаю интернетовские группы новостей, заваленные сообщениями от людей, пытающихся решить свои нетривиальные проблемы. Вот типичный пример.

Проблема Windows...

— Не может ли кто-нибудь помочь мне решить проблему на моем компьютере на работе? Недавно я поставил вместо Windows 3.1416 ее новую версию — Windows 95. Я заметил, что когда запускаю WordWanker версии 2.0.9.4 (обновленную с 1.8.4.7) вместе с FaxBuddy версии 4.2.4.3.7857, то 25 минут все работает нормально. Но если я пытаюсь после этого напечатать придаточный союз после любой формы слова "подстрекать", то клавиатура перестает реагировать на клавиши, а жесткий диск издает хрюкающие звуки и вся информация с дисков улетает в Большой Жесткий Диск Где-то Там На Небесах. Я пробовал все, включая переформатирование диска и экзорсизм. Помогите!

Ответ на: Проблема Windows...

— У меня была точно такая же проблема, и после многих неудачных попыток я обнаружил, что если вы кликнете в Windows на иконку "Панель управления", затем "Набор команд", затем "Сбросить переменные", затем "Установить новые параметры", затем "Определить стандарты", затем выберете "Модифицировать критерий", затем "Исполнить парадигму", после нажмете на маленькую иконку, гласящую "Ни В Коем Случае Не Нажимайте На Эту Маленькую Иконку", появится окошко с названием "Введите новое значение", напечатайте там "2038", то вы все равно не избавитесь от этой проблемы. Поэтому я сел на иглу.

Из книги Dave Barry in Cyberspace. © 1996 by Dave Barry.

Какие программы вам нужны!

Для начала вам понадобится "операционная система" — Крестная мать всех программ, прячущаяся где-то за кулисами и говорящая остальным программам, что им нужно делать и когда. Самая популярная операционная система в истории на 10:30 утра сегодняшнего дня — это Windows 95:). Она буквально произвела революцию в мире программ, благодаря своей уникальной способности выполнить практически невозможную задачу обогатить Билла Гейтса еще больше. Правда, есть множество других вариантов — это Windows 3.1:), Windows 3.11:), Windows 3.111:), Windows для Рабочих Групп:), Windows для Групп Болтающихся Без Дела:), Windows для Рецидивистов:), Диетическая Windows:) и Windows На Диване:). Какую же из систем выбрать? Ту, что уже установлена на вашем компьютере! Поверьте, при попытке установить систему экран очистится и компьютер начнет задавать вопросы, на которые вы в жизни не ответите. Типа:

> Инсталляционная Программа распознала конфликт между Параметром Модуля Порта IRQ и Клапаном Инициализатора Кэша. Должна ли Инсталляционная Программа переопределить Размножения Перехода Распределения Полярности материнской платы или исправить Порог Импеданса Дискового Контроллера? Учтите, при неверном ответе на вопрос вся информация будет утеряна, и пострадают невинные люди.

Или

> Перед тем как продолжить инсталляцию, Инсталляционная Программа просит вас назвать столицу Камеруна...

Или

> Инсталляционная Программа проверяет вашу систему, чтобы найти наилучший способ сделать ее неработающей. Вы согласны? (Отвечайте честно.)
>
> **Да** **Конечно**

Следующая по важности программа применима для разговоров по телефону. Вы никогда не замечали при разговоре с компьютерщиками, что они заняты чем-то еще? Они заняты какой-нибудь игрой, скорее всего, раскладывают на компьютере пасьянс. Пасьянс — это феноменально тупая и бесцельная игра, поэтому пользователи режутся в нее круглосуточно, поставив себе целью выиграть, не обращая внимания на окружающих. Поэтому телефонные разговоры выглядят примерно так:

ВЫ: — Боб, помнишь, ты описывал схему охлаждения Кукарачинского атомного реактора?
БОБ: — Да, я... мммм... Да! Шестерка!
ВЫ: — Боб, ты о Кукарачинском атомном реакторе?
БОБ: — О чем?
ВЫ: — Слушай, Боб! Кукарачинский атомный реактор перегревается, и они теряют над ним контроль, поэтому ты должен...
БОБ: — Секунду, там должны быть две дамы! И где же червовая?
ВЫ: — Боб, ради всего святого, тебе нужно поехать туда прямо сейчас. Иначе через два часа эта штуковина взлетит...
БОБ: — Поехать куда?..

Наконец, самая главная программа — текстовый редактор. Когда вы проникнетесь ее духом, то поймете, что на каждую минуту выдумывания слов вы потратите десять на размышления — какой же шрифт выбрать. Их целые сотни, и, воспользовавшись этим богатством, все труднее, труднее, труднее остановиться. Это хорошо, потому что скучные документы сразу становятся понятнее и живее. Возьмем пример из жизни, предположим, вы менеджер, пишущий важное письмо группе работников вашей компании. Вы не хотите рассылать им фигню типа:

> Дорогой и Ценимый Работник! Как вы знаете, для нас всех настали нелегкие годы, с ухудшающейся экономической ситуацией, увеличивающейся конкуренцией, наших потерь из-за ужасного...

И так далее. Никакого эффекта. Ваши сотрудники посмотрят на него и сразу подумают: "Господи, у них что, нет никаких шрифтов, кроме этого доставшего всех Courier?" Теперь посмотрите, как лучше оформить документ, чтобы его обязательно заметили и прочитали:

> *Дорогой и Ценимый Работник!*
>
> *Как Вы знаете, для нас* ***всех*** *настали* **нелегкие годы**, *с ухудшающейся экономической ситуацией, увеличивающейся* **конкуренцией**, *наших потерь из-за ужасного* **разрушительного взрыва** *на Кукарачинском заводе и желанием* ✎ *нашего* ★президента ⇔ *купить себе реактивный самолет* ✈. *В результате у нас* **НЕТ ВЫБОРА**, *как только попросить Вас* **оставить** *это место работы* ☹ *до 1-го Мая. Но* **уверяем** *Вас, что если* **в будущем** *нам вновь потребуются работники, мы* **немедленно свяжемся** ☎ *с Вами.*
>
> ✸ *Самые теплые пожелания и поздравления с наступающими праздниками.* ✸
>
> *Василий Крюкин, начальник отдела кадров.*
>
> *P.S. Не забудьте вернуть взятые Вами карандаши.*
>
> 

Я уже не говорю о том, что текстовые редакторы легко копируют текст, и вы можете подготавливать огромные длиннющие тексты даже не задумываясь, о чем собственно пишете. Я уже не говорю о том, что текстовые редакторы легко копируют текст, и вы можете подготавливать огромные длиннющие тексты даже не задумываясь, о чем собственно пишете. Я уже не говорю о том, что текстовые редакторы легко копируют текст, и вы можете подготавливать огромные длиннющие тексты даже не задумываясь, о чем собственно пишете. Я уже не говорю о том, что текстовые редакторы легко копируют текст, и вы можете подготавливать огромные длиннющие тексты даже не задумываясь, о чем собственно пишете. Думаю, эта заметка уже достаточно длинная.

ДК

Перевод Марии Долголенко и Михаила Едемского.

Эрудит-лото

Анатолий Вассерман

О правилах этой популярной в мире знатоков игры мы уже рассказывали. 10 вопросов, 4 варианта ответа на каждый. Выберите тот вариант, который считаете правильным. А если ошибётесь в выборе, не огорчайтесь — для того вы и читаете наш журнал, чтобы узнать что-нибудь новое.

1 При замене процессора Pentium 166 на Pentium 200 средняя производительность компьютера:

а) падает на 10%;
б) растёт на 5%;
в) растёт на 16%;
г) растёт на 30%.

2 Аббревиатура MMX первоначально обозначала:

а) Matrix Multiplication eXtension;
б) Microprogram Mathematics eXtension;
в) Microsoft Methodic eXtension;
г) MultiMedia eXtension.

3 В процессоры PowerPC, разработанные совместно фирмами Apple, IBM и Motorola, не предполагается включать команды MMX, потому что они:

а) защищены патентом;
б) никому не нужны;
в) слишком сложны;
г) уже есть.

4 Из перечисленных профессиональных персональных компьютеров наименее годится на роль компьютера домашнего:

а) графическая станция;
б) комплекс музыкального синтеза;
в) файл-сервер;
г) факс-сервер.

5 Максимальное сегодня для неспециализированных мониторов разрешение 1600x1280 в подлинном цвете возможно при видеопамяти по меньшей мере:

а) 2 Мбайт;
б) 4 Мбайт;
в) 6 Мбайт;
г) 8 Мбайт.

6 Не является матричным принтером:

а) игольчатый;
б) ромашковый;
в) светодиодный;
г) струйный.

7 В названии фестиваля "АниГраф" буквы "Ани" означают:

а) графа Анистера Маклина — главного спонсора фестиваля;
б) знаменитую актрису Аниту Экберг, браку которой с графом Анистером Маклином посвящён фестиваль;
в) мультфильмы, в которых используется компьютерная графика;
г) универсальные анилиновые красители для графических работ.

8 Главное отличие модулей памяти DIMM от более ранних SIMM — это:

а) двойная буферизация данных;
б) двухрядное расположение выводов;
в) двухстороннее расположение микросхем памяти;
г) удвоенная скорость доступа.

9 Интерфейс IDE (Integrated Drive Electronics) отличается от менее мощных:

а) включением в контроллер дисководов программ доступа к CD-ROM;
б) размещением микросхем управления непосредственно на поверхности диска;
в) сокрытием от остальных компонентов компьютера особенностей внутреннего устройства дискового накопителя;
г) ускорением перемещения головок с дорожки на дорожку.

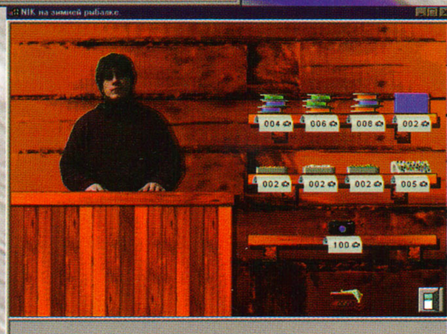
10 Интерфейс EIDE (Extended Integrated Drive Electronics) отличается от IDE:

а) двойной шириной шины передачи данных;
б) наличием двух независимо работающих контроллеров IDE;
в) расширенным набором команд управления накопителями;
г) удвоенной частотой обмена информацией.

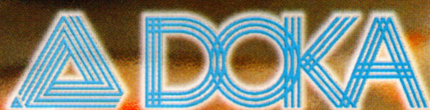
Ответы см. на стр. 84

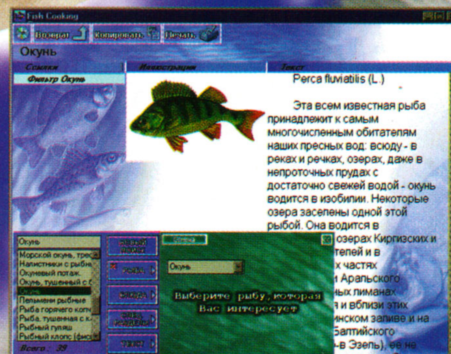


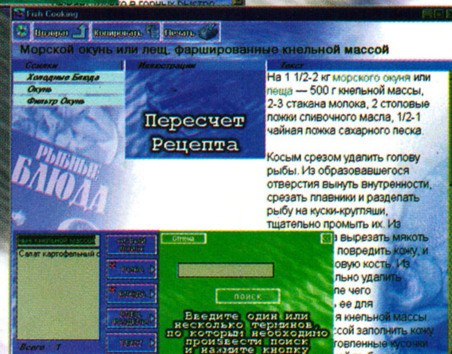
Супер Игра - симулятор зимней рыбалки
1000 + рецептов рыбных блюд
Интерактивный калькулятор рецептов
Множество полезных советов для рыбака и его жены
Избранные главы из лучшей книги о рыбалке всех времен и народов
Законодательство Российской Федерации о рыбаке и рыбке
Новый Анекдот Дня - Каждый день



Русская РЫБАЛКА







103482, Москва, Зеленоград, корп. 360,
тел: (095) 536-4020, (095) 536-4652
факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru

HTPP://WWW.DOKA.RU

Ответы на эрудит-лото

1-б Конечно, растёт. Если бы падала, кто бы новый процессор купил! Но более чем на 16% — в меру изменения тактовой частоты — вырасти не может. Да и 16% достигаются лишь на малых тестах, целиком умещающихся во встроенной кэш-памяти процессора. А на реальных задачах в среднем всего на 5% — ведь скорость прочих компонентов компьютера не меняется.

2-а По микропрограммному принципу (с разложением на множество мелких действий, управляемых встроенной в процессор программой) выполняется большинство операций процессоров Intel, а не только MMX. Intel и Microsoft взаимодействуют, но не столь тесно, чтобы по заказу программистов вводить в процессор десятки команд. А вот умножение со сложением — операция, в MMX очень резко ускоренная, — основа умножения матриц (matrix multiplication). Но поскольку это умножение используется во множестве преобразований данных, характерных для задач мультимедиа, в набор MMX включили и другие полезные для мультимедиа операции и дали аббревиатуре перед началом продажи новую расшифровку.

3-г Основа технологии MMX — параллельная обработка нескольких коротких данных одной командой на одном длинном регистре. Также важный компонент — ускорение некоторых преобразований данных, характерных для мультимедиа. Процессоры PowerPC созданы с использованием опыта процессоров Motorola 680x0 и IBM POWER, которые активно применялись в решении сходных задач. Поэтому в них уже приняты меры для ускорения, идеологически подобные MMX.

4-в Файл-сервер накапливает данные, используемые другими компьютерами сети, и предоставляет данные этим компьютерам по их запросам. Соответственно к его конструкции предъявляются очень жёсткие требования по надёжности работы, объёму устройств хранения информации и пропускной способности каналов её передачи. Но для домашних применений эти характеристики не очень важны. Зато видеосистема у файл-серверов обычно очень слабая — в задачи этих компьютеров (в отличие от, к примеру, графических станций) не входит быстрое построение сложных изображений. Да и процессор файлсервера чаще всего не очень силён — основная нагрузка ложится не на него. Если уж хотите поставить дома компьютер, сконфигурированный для профессионального применения — берите графическую станцию. По крайней мере игры-леталки на ней пойдут идеально: в них основная часть работы — непрерывная смена изображений. Разве что звуковую плату придётся добавить для полного удовольствия.

5-в Подлинный цвет (True Color) — это все 256 различимых глазом уровней яркости каждого из трёх основных цветов: красного (Red), зелёного (Green) и синего (Blue). Так что каждый элемент изображения кодируется тремя байтами — по одному на каждый цвет. А элементов этих 1600x1280 = 2048000, то есть почти 2 М = 2097152. Правда, ставят на видеоплату высшего класса обычно всё же не 6, а 8 Мбайт. Лишние два используются для хранения сведений о прозрачности каждой точки трёхмерного предмета (альфа-канал) или о расстоянии её от плоскости экрана (зет-канал). Эти сведения упрощают и ускоряют построение и преобразование трёхмерных изображений.

6-б Сегодня большинство принтеров создают изображение из точек, расставленных регулярно — как бы в клетках большой матрицы. Точки можно ставить на барабане миниатюрного ксерокса вспышками лазера или светодиодов, непосредственно на бумаге каплями чернил. А принтеры, ставящие точки ударами иголок по прижатой к бумаге красящей ленте, обычно так и называют матричными — ведь они были первыми, работающими по этому принципу и способными благодаря этому рисовать любое изображение. А пока на принтеры выводился только текст, бумагу и красящую ленту прижимали, как в обычной пишущей машинке, к готовым рельефным изображениям букв. Нужную букву придвигал к бумаге вращающийся барабан, или шарик, или, как в ромашковом принтере, диск со множеством тонких длинных "лепестков" — по букве на каждом.

7-в При советской власти, превратившей атеизм в фанатическую религию, назвали мультипликацией — умножением — тот жанр искусства, который во всём мире даже такие убеждённые атеисты, как я, называют анимацией — одушевлением.

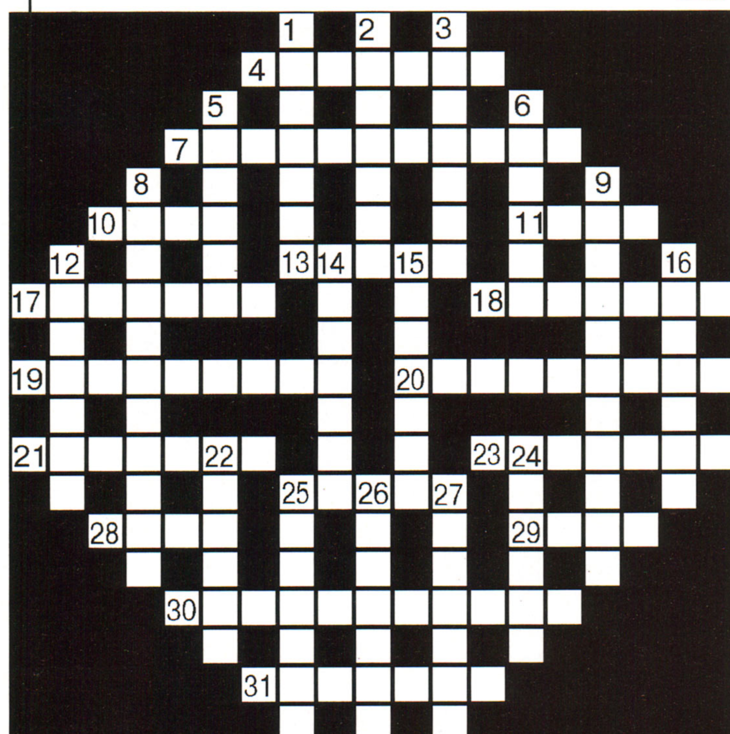
8-б Название Dual In-Line Memory Module говорит о двух рядах выводов. Другое дело, что 168 контактов достаточно для управления крупными микросхемами, которые не умещаются на одной стороне платы, и даже встроенным в микросхемы кэшем (буферной памятью), который в варианте SDRAM (синхронная динамическая память с произвольным доступом) увеличивает среднюю скорость доступа куда более чем вдвое.

9-в Интеграция привода заключается в размещении основных микросхем управления на корпусе дисковода (но, конечно, на неподвижной его части). Поскольку они становятся неотъемлемы от дисковода, естественно обучить их всем тонкостям его поведения. Тем самым упрощаются остальные компоненты компьютера и в то же время гарантируется использование всех возможностей конкретной модели.

10-б Ширину и скорость шины передачи данных определяет не только контроллер, но и возможности компьютера и подключённых к нему устройств. Эти же устройства могут реагировать лишь на свои наборы команд. А вот организация параллельной работы — внутреннее дело самих контроллеров. ДК

От Николая СОКОЛОВА

Кроссворд



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:



4. Музыкальный инструмент.



11. Швейцарский график.



7. Художественный фильм, в котором актриса сыграла главную роль.



13. Телефильм, в котором актриса сыграла главную роль.



10. Фламандский живописец .



17. Музыкальный инструмент.



18. Музей.



19. Композитор.



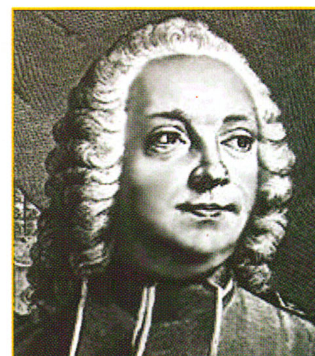
20. Река в Южной Африке.



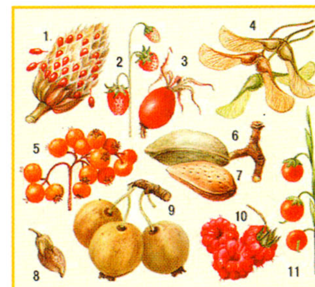
21. Римский поэт.



23. Шахматист.



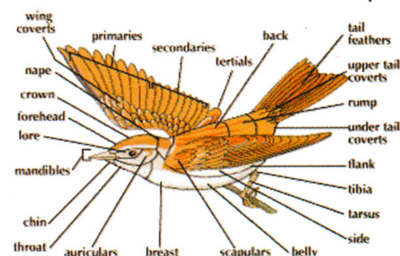
25. Имя героини романа.



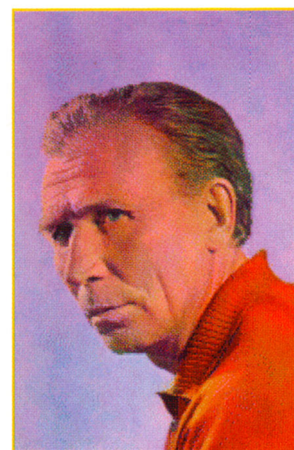
28. Общее название.



29. Растение.



30. Наука.



31. Актер.

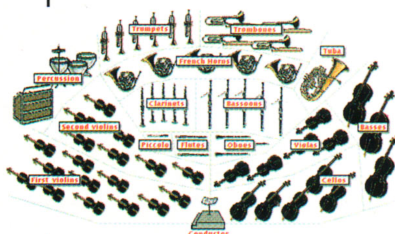
ПО ВЕРТИКАЛИ:



1. Сорт фарфора.



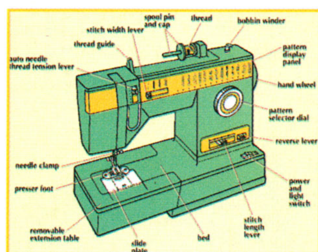
2. Актриса.



3. Коллектив музыкантов.



5. Сооружение.



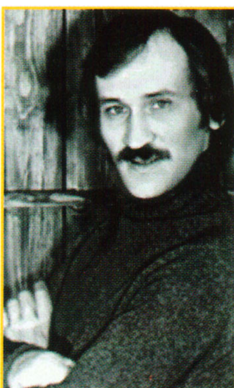
6. Самая известная марка.



8. Композитор.



9. Маршал.



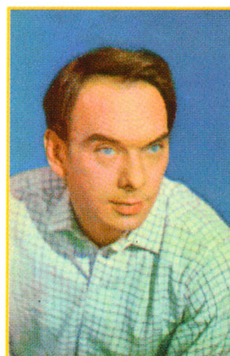
12. Актер.



14. Ягода.



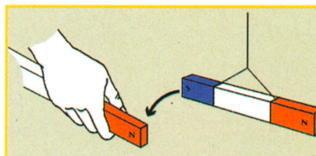
15. Мука из зерен этого растения.



16. Актер.



22. Имя.



24. Предмет.



25. Штат в США.



27. Животное.



26. Алкалоид, содержащийся в этом растении.

В качестве изобразительных элементов при подготовке кроссворда использованы CD-ROM "Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия", Microsoft Encarta 97, Compton's Interactive Encyclopedia 97, "Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства" и "Киномания-97" (Фирма "КОМИНФО").

ОТВЕТЫ НА КРОССВОРД, ОПУБЛИКОВАННЫЙ В ПРЕДЫДУЩЕМ НОМЕРЕ.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ: 7. "Черевички". 8. Шредингер. 10. Джаз. 11. Чалма. 13. Актер. 14. Лифт. 15. Шварц. 17. Нансен. 18. Ибсен. 20. Школа. 21. Василиск. 23. Панты. 26. Верхарн. 27. Анастас. 29. Танкист. 31. Ойстрах. 34." Тоска". 35. Апельсин. 36. Эрато. 37. Непал. 38. Робсон. 39. Лавра. 44. Штык. 46. Марсо. 47. Дрейк. 48. Ирод. 49. Работница. 50. Грейпфрут.

ПО ВЕРТИКАЛИ: 1. Фриз. 2. Свеча. 3. Пчела. 4. Театр. 5. Тиара. 6. Угол. 7. Чижевский. 9. Рефлектор. 12. Адамсон. 13. Америка. 16. Рылов. 19. Брамс. 21. "Всадница". 22. Клавесин. 24. Бревно. 25. Стюарт. 28. Протектор. 29. Такса. 30. Тьеполо. 31. Оксфорд. 32. Хурма. 33. Натюрморт. 40. Амати. 41. Ирбис. 42. Терем. 43. Скопа. 45. Куба. 48. Икра.

активные колонки — колонки со встроенным усилителем. Применяются со звуковыми платами, имеющими слабый выходной сигнал.

анимация — быстрая последовательность изображений, компьютерная мультипликация. Часто сопровождается звуковыми эффектами.

асинхронный — способ передачи информации, применяющийся в компьютерных сетях, при котором информационные биты ограничиваются специальными стартовыми и стоповыми битами и дополнительным битом контроля четности. Используя дополнительные контрольные биты, можно при необходимости определять не только начало и конец каждого блока данных, но и корректность переданной (принятой) информации.

бит в секунду (бит/с, bits per second, bps) — единица измерения скорости передачи данных по коммуникационным линиям или сети. См. бод.

бит контроля четности — бит, передаваемый дополнительно к информационным битам. Предназначен для контроля ошибок при передаче данных. При четной сумме информационных битов принимает значение 1, при нечетной — 0.

бод (baud) — число изменений состояний коммуникационного устройства (например, модема) в секунду. Часто (хотя и ошибочно) используется как синоним единицы бит в секунду.

браузер (Web-browser) — программа клиентского компьютера, предназначенная для просмотра Web, взаимодействия с WWW-серверами и другими ресурсами в Интернет. Например, Netscape Navigator или Microsoft Explorer.

буфер (buffer) — рабочая память, используемая для кратковременного хранения информации.

выделенная линия (dedicated line) — скоростная линия связи, соединяющая двух абонентов телефонной сети напрямую, без коммутации. Как правило, арендуется у телефонных компаний.

графический ускоритель (акселератор) — видеографическая плата-ускоритель, предназначенная для выполнения графических команд Windows или OS/2.

домашняя страница (home page) — начальный экран Web-странички.

Интернет — глобальная компьютерная сеть, объединяющая другие сети. Создана в конце 80-х годов министерством обороны США, а с 1994 года распространена повсеместно.

интерфейс (interface) — аппаратно-программный стандарт подключения к компьютеру внешних устройств, например, дисковода CD-ROM, гибких дисков, принтера и т.п.

интерфейс пользователя (user interface), человеко-машинный интерфейс — комплекс аппаратных и программных средств интерактивного взаимодействия пользователя с компьютером. Графический (или оконный) интерфейс предполагает использование программ с графическим отображением взаимодействия человека и машины. Графическим интерфейсом обладают, например, операционные системы Windows, OS/2, MacOS и их приложения.

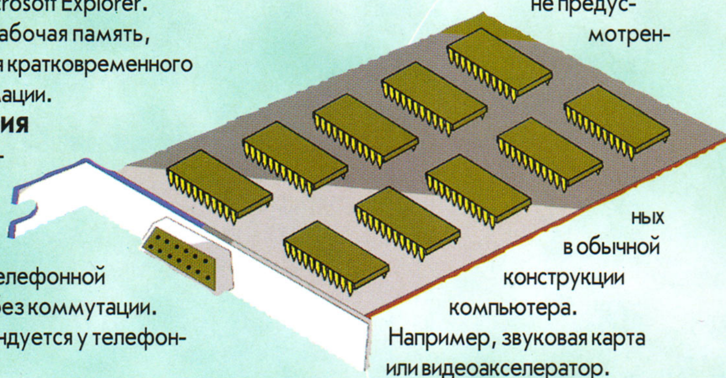
клиент (client) — компьютер, использующий ресурсы другого компьютера в сети. См. сервер.

мастер Web (Web-master) — лицо, ответственное за поддержку WWW-сервера. Отвечает за аппаратное и программное обеспечение сервера и за публикуемые на нем материалы.

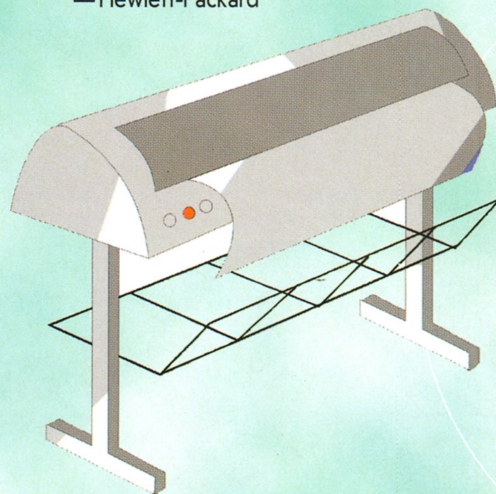
он-лайн (on-line) — диалоговый, интерактивный. Состояние (режим работы) модема, когда он поддерживает связь с другим модемом.

пакет (packet) — единица передачи данных по линии связи.

плата расширения (card) — печатная плата с электронными компонентами, вставляемая в слот расширения персонального компьютера для обеспечения новых или расширения имеющихся функциональных возможностей, как правило, не предусмотренных в обычной конструкции компьютера. Например, звуковая карта или видеоакселератор.



плоттер (plotter или graph plotter) — графопостроитель, устройство черчения рисунков и диаграмм под управлением компьютера, применяемое в автоматическом конструировании, архитектуре, дизайне, рекламе и оформительском искусстве. Различные плоттеры используют для рисования перья, фломастеры, либо краситель, притягиваемый электростатическим зарядом, созданным лазерным лучом. Режущие плоттеры вырезают фигуры из бумаги и пленочных материалов. Во многих плоттерах используется специальный язык HPGL — Hewlett-Packard Graphics Language — для описания графических примитивных изображений (линий, окружностей, прямоугольников), используемых прикладными программами.

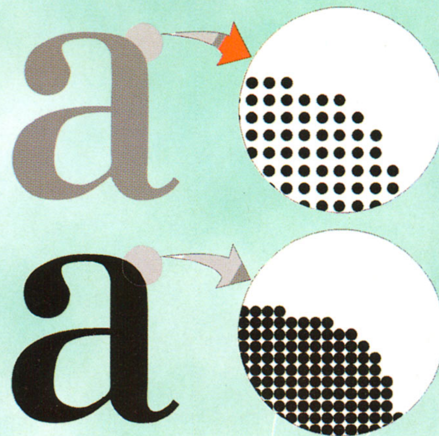


полоса пропускания (bandwidth) — в вычислительной технике это объем информации, которая может быть передана и принята по линиям связи за данный интервал времени.

провайдер (service provider) — поставщик услуг. Фирма-поставщик услуг доступа клиентов к Интернет или иным глобальным сетям по телефонным линиям.

протокол (protocol) — формальный набор правил, позволяющий обмениваться информацией между модемами.

разрешение (resolution), разрешающая способность — количество адресуемых точек на экране дисплея



или при печати на принтере, определяющее чистоту и четкость элементов изображения (пикселов). Задается двумя числами, определяющими число точек изображения по горизонтали и по вертикали. В струйных, матричных и лазерных принтерах изображение формируется небольшими, близко расположенными точками и измеряется количеством точек на дюйм (см. dpi).

сервер (server) — компьютер, ресурсы которого доступны с рабочих (клиентских) станций сети.

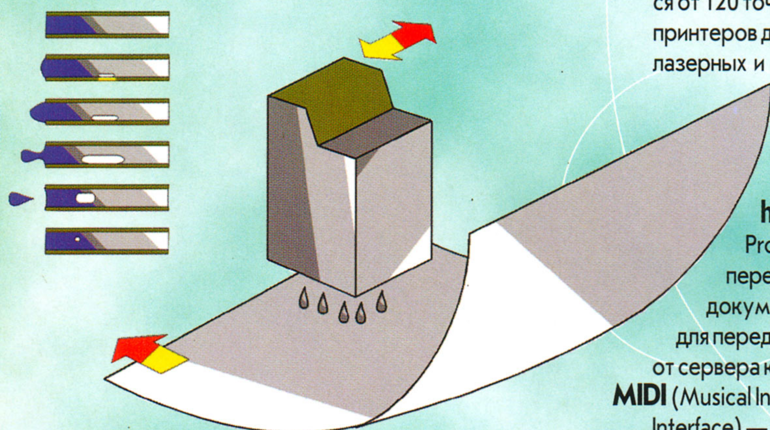
сисоп (SysOp) — системный оператор, распорядитель сетевого узла, электронного почтового ящика.

служба поиска (search service) — помогает пользователю искать в Интернете ресурсы по заданному критерию.

стартовый бит (start bit) — при асинхронной передаче информации по последовательному интерфейсу предваряет последовательность информационных битов.

стоповый бит (stop bit) — при асинхронной передаче информации по последовательному интерфейсу следует сразу после последнего бита данных информационного пакета.

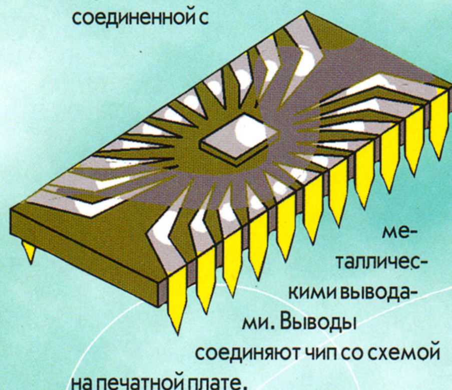
струйный принтер (Ink-jet printer) — бесконтактный принтер, печатающий изображения, выбрасывая крошечные капли чернил на бумагу. Чернила взбалтываются, нагреваются



до пара и в соответствующий момент выпрыскиваются через крошечные дюзы форсунок, формируя символы и графику на бумаге. Форсунки составляют часть печатающей головки струйного принтера. Секрет струйной технологии в составе специальных, разжиженных чернил, быстро высыхающих на бумаге, но не засоряющих форсунки. По качеству печати струйные принтеры вплотную приблизились к разрешающей способности лазерных принтеров.

технология клиент-сервер (client / server technology) — метод распределения конкретной задачи между несколькими компьютерами.

чип (chip) — одно из названий кремниевой интегральной микросхемы, установленной на пластмассовой или керамической основе и соединенной с



металлическими выводами. Выводы соединяют чип со схемой на печатной плате.

шлюз (gateway) — в глобальных сетях компьютер, управляющий доступом к внешней сети. Переход между различными сетями.

эхо — для контроля информации модем может выполнить ее отсылку обратно (в виде эха), при этом текст сообщения виден как на приемном, так и на передающем мониторах.

dpi (dot per inch) — количество точек на дюйм — единица измерения разрешающей способности принтеров при печати изображений. Диапазон разрешающей способности современных принтеров простирается от 120 точек на дюйм у матричных принтеров до 1200 точек на дюйм у лазерных и струйных принтеров.

Gopher — интерактивный сервис для работы с документами в Интернете.

http (Hypertext Transfer Protocol) — протокол передачи гипертекстовых документов. Используется для передачи HTML-документов от сервера к клиенту.

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) — цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Стандарт для подсоединения к компьютеру внешних устройств — цифровых музыкальных инструментов, используемых при исполнении и записи музыки. Устройство, передающее информацию (электромузыкальный инструмент), называется контроллером, а принимающее устройство (компьютер) — секвенсором. Высота звука, тембр, скорость разложения на составляющие и стереоэффекты передаются через MIDI-интерфейс. Например, нажатием одной клавиши можно изменить ключ всей композиции. Или автоматически получить запись партитуры произведения.

PPP (Point-to-Point Protocol) — протокол парного соединения абонентов. Средство подключения удаленного компьютера в сети.

SCSI (Small Computer System Interface) — устройство параллельной обработки для подсоединения цепочкой к компьютеру внешних устройств типа жестких дисков, принтеров и дисководов CD-ROM. Новая версия интерфейса SCSI-3 поддерживает наиболее высокую скорость передачи данных.

TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) — протокол управления передачей / межсетевой протокол. Набор протоколов, совместное использование которых позволяет передавать данные по Интернет.

Telnet — протокол и одновременно приложение, используемые для установления связи с удаленным компьютером по протоколу TCP/IP. Сессия Telnet позволяет управлять удаленным компьютером так же, как и локальным. При этом пользователю кажется, что он работает с терминалом удаленного компьютера. В приложении применяется не графический интерфейс, а командная строка.

Web — паутина. См. WWW.

WWW (World Wide Web) — всемирная паутина. Совокупность серверов Интернета, на которых хранятся документы мультимедиа, связанные между собой гипертекстовыми ссылками. ДК



РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ЗАО «Компьютерная пресса» — эксклюзивный распространитель журнала ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР.
Фирмы, в которых вы можете найти наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма "ЛОГОС-М", тел. 200-2328, 200-2374

Торговые точки фирмы "Глобус" в метрополитене

Киоски "Метропресс"

Киоски "Роспечать"

Киоски "Центропечать"

Магазины "Computer Land"

Торговые точки в супермаркетах
и мелкооптовая торговля — фирма "МААРТ", тел. 128-9904

Торговые точки в супермаркетах — фирма "Люкс-пресс"

Оптовая продажа — "Роспресс"

Оптовая продажа — "Возрождение"

Компьютерный супермаркет "КомпьюЛинк", ул. Садовая-Триумфальная, 12

РОССИЯ

РИА "Вист"
Архангельск, ул. Вологодская, 39
тел./факс (8182) 43-3634, тел. (8182) 43-9431

ООО "КК КРИСТА"
Волгоград, тел./факс (8442) 34-2463, 34-1369

ТОО "Самсон"
Воронеж, тел./факс (0732) 56-0992

ООО "Селекта" (Мультимедиа)
Воронеж, тел./факс (8432) 38-8323

СКБ "Контур"
620017 Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 56
тел. (3432) 51-1893

Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал"
Иркутск, тел. (3952) 28-1952

"КОМФЕСТ"
420011 Казань, а/я 704
тел./факс (8432) 38-8323

НИО "САН"
Казань, тел. (8432) 75-5615,
факс (8432) 75-3979

Производственное объединение
"Прогресс"
Казань, тел. (8432) 38-4815

АОЗТ "Интерснаб"
Калининград, тел./факс (0112) 43-1205

ОРТ-Трейд
650099 Кемерово, ул. Мичурина, 43, оф. 38
тел. (3842) 21-3256

Сервис-Центр
350058 Краснодар, ул. Старокубанская, 118,
ком. 207, тел. (8612) 31-0444, 31-0545

ТОО "Ласка Лтд"
Подписка и доставка курьером в
Красноярске
660017 Красноярск, а/я 20840
тел. (3912) 27-2324

ООО "Софтинком"
455000 Магнитогорск, а/я 3039
тел. (3511) 32-5491, факс (3511) 32-3883

АОЗТ "Урал-Лабтам"
Миасс, тел. (35135) 3-2729

АКП "Арктика"
Мурманск, тел. (8152) 57-3504.

"Старком"
Новосибирск, тел./факс (3832) 77-0193

Компьютерный учебно-демонстрационный
центр
644021 Омск, а/я 7773
тел. (3812) 54-7944,
факс (3812) 54-7904

ООО "Лаборатория 321"
644053 Омск, тел. (3812) 23-4881

НПП "Технолинк"
440060 Пенза, тел./факс (8412) 55-9813

"Материк"
Петропавловск-Камчатский,
тел. (41500) 3-2290, факс (41500) 7-2936

"РИС-Р"
Ростов-на-Дону, тел. (8632) 28-0985, факс
(8632) 28-5044

ЗАО "Читающий Саратов"
Саратов, тел. (8452) 51-2082

АОЗТ «Союз издателей и распространителей»
С.-Петербург, тел. (812) 316-2588

ЗАО "Ланк-Маркет"
С.-Петербург, тел. (812) 310-0439

ООО "Метропресс"
С.-Петербург, тел. (812) 294-1109

АООТ ВЦ "Петростройсистема"
С.-Петербург, тел. (812) 164-4342,
факс (812) 164-3868

"Дом Книги", отдел продажи программных
продуктов
С.-Петербург, тел. (812) 219-4923

ЗАО Издательский дом "Наш мир"
214001 Смоленск, ул. Кашена, 1, оф. 511
тел./факс (08122) 2-0146, тел. (08122) 3-4720

ИРА "КП-Ключ"
Ставрополь, тел. (8652) 32-7127

ООО "Вега"
625000 Тюмень, ул. Республики, 61
тел. (3452) 26-2327, 24-7796

ИЧП "Все для Вас"
Тюмень, тел. (3452) 33-6182

ООО "Клио"
454126 Челябинск, пр. Ленина, 64
тел./факс (3512) 65-2029

"Эльф Софт Технологии"
677007 Якутск, пр. Ленина, 39
тел. (41122) 5-9447, факс (41122) 3-5381

БЕЛАРУСЬ

ЗАО "Бел.КП-Пресс"
Минск, тел. (0172) 36-3305

ИК ООО "РЭМ-инфо"
220098 Минск, а/я 39,
тел. (0172) 70-4170

"Союзпечать": г.г. Брест, Витебск, Гомель,
Гродно, Могилев

КАЗАХСТАН

ALSI
Алматы, Коктем, 2, 19А
тел. (3272) 47-3339

КП-ПИК
Алматы, тел. (3272) 63-3884

УКРАИНА

"Киевская Служба Подписки"
Киев. Подписка и доставка курьером
по Украине
Подписной каталог бесплатно
тел. (044) 245-2696, факс (044) 212-0846

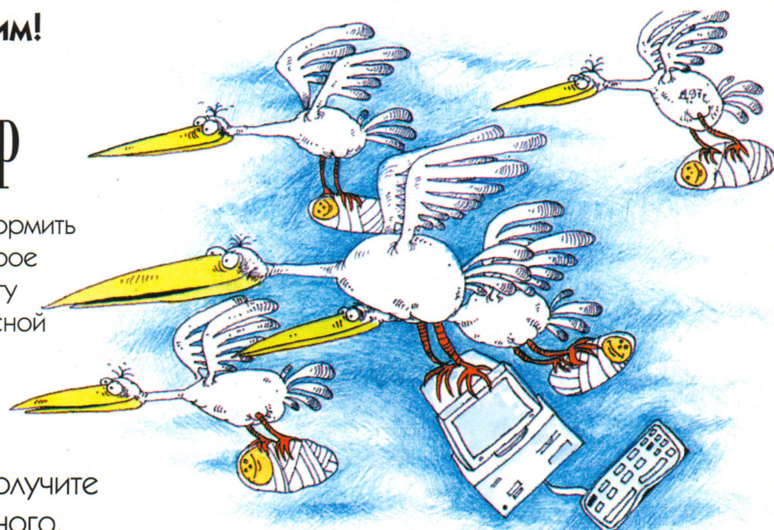
Сделайте подарок своим близким!
Подпишитесь на

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

Подписку на журнал ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР можно оформить с любого месяца. Продолжается подписка на второе полугодие 1997 года по объединенному каталогу Федеральной службы почтовой связи. Наш подписной индекс

34288

Только подписавшись, вы гарантированно получите все номера журнала, не пропустив ни одного.



“CompUnity Северо-Запад” уже есть. Теперь будет и “CompUnity Западная Сибирь”.



Приглашаем к сотрудничеству журналистские и издательские коллективы из других регионов

По вопросам сотрудничества и размещения рекламы в региональных выпусках обращаться:

в Москве:
e-mail: unity@cterra.msk.ru
тел: (095) 232-2263, 232-2261
факс: (095) 956-1838

в Санкт-Петербурге:
Андрей Федоров
e-mail: cunity@mail.wplus.net
тел.:(812) 275-2682, 966-6731

в Новосибирске:
Владислав Мартьянов
e-mail: unity@vaal.nsk.su
тел.: (3832) 21-3451

Объявления

Помогите в приобретении книги "Виражи 3D Studio" (Г. Бугрименко, Е. Рыбкин). 665705, г. Братск, ул. 25 лет БГС, д. 13, кв. 1, Телятникову Андрею.

Недорого установлю программное обеспечение на ваш PC. Тел. 456-1343, Михаил.

Куплю муз. программу о Rave или в помощь DJ-ям для PC. Тел. 952-3373, Виктор.

INTERNET. Изготовление и обслуживание WEB-страниц. Качественно и недорого. Москва, тел. 963-9150:
E-mail: cyberdrn@aha.ru;
web-site: http://aha.ru/~cyberdrn

Программа конструирования и моделирования одежды на PC. Цена $10-600. Фирма ВИЛАР.
Тел. (095) 925-5425, 442-5381,
Лазарев В.А. E-mail: vilar@extranet.ru

Ищу работу на домашнем компьютере. Тел. 405-0932, Валерий.

Куплю диски CD-ROM. Оптом. Ваши предложения по факсу (3452) 24-69-46.

Предл. работа на дому с исп. компьют., з/пл. сдельн. Заявка + конверт с о/а и купон беспл. объявл. люб. газеты, журн. 624130, Свердл. обл., Новоуральск-2, до востр. п/п XIX-АИ № 541970.

Куплю №№ 1, 2, 4, 5 журнала "Домашний компьютер" в хорошем состоянии. Тел. 408-8196, Николай.

Ищу друзей среди фанатов компьютера. Я еще новичок, но желание огромное. Пишите: 665806, г. Ангарск Иркутской обл., квартал 21, д. 12, кв. 2, Койдан Женя.

Фирма "О!" продолжает работу и вводит новые услуги: 1. Подключение к Internet через любого провайдера; 2. Запись CD-ROM (audio, data); 3. Помощь при Upgrade (установка, настройка, помощь при выборе, покупка); 4. Бесплатная справочная. Тел./факс 232-7884. Звоните!

Уникальный видео-материал для создания учебных CD и видеокассет.
Тел. (095) 144-8761, вечером. Сергей.

Перевод и компьютерное оформление. Word, Excel, PowerPoint. Переводим любые виды текстов, английский, французский языки.
Тел. (09439) 7-62-03, г.Обнинск.

Учебный центр "Юниор". Компьютерные курсы для детей и взрослых. Метро "Измайловская", тел. 164-0751.

Детский компьютерный клуб с благодарностью примет винчестер и CD-ROM. Спасибо. 182900, Псковская обл., пос. Локня, а/я 50. Алексеев Владислав Евг.

Меняю комплект "Компьютерры" 1996 г. — 50 шт. на "Домашний компьютер" 1996 г. 442810, Пензенская обл., Кондольский р-н, ст. Саловка, Зорькин В.Н.

Установка программного обеспечения и оборудования (мультимедиа, Internet) с выездом к заказчику. Гарантийное обслуживание, консультация. ЗАО "ФОРМИО", тел. 288-2477.

Продам недорого видеопроектор SANYO. Тел. (095) 382-4485, Саша.

Куплю. Software, программы по социологии, экономике, экономике услуг, маркетингу, рекламе, менеджменту — обучающие и рабочие. 454005, г. Челябинск, ул. Орджоникидзе, 36, ЧГИИК.
Рябкову В.М.

Установка программ и оборудования (CD-ROM, звук. карты, сканеры, модемы и т.п.) с выездом к заказчику.
Тел. 350-4245, Максим.

Подключение к Internet с выездом к заказчику. $1,8 в час. Электронная почта, конференции — бесплатно. Установка модема, открытие почтового адреса, консультация. ООО "Энергоальянс".
Тел. 288-9711, 288-4477.

Ремонт, настройка, UPGRADE ПК. Установка ПО. Выезд специалиста.
(095) 114-3259, 117-6447.
Пейджер (095) 961-3333 аб. 47014.

Группа "Планета Света" располагает обширной информацией по Аномальным темам. Ищем спонсоров для технической поддержки. 443101, г. Самара,
а/я 11635. E-mail: master@samara.su

Вышлю либретто рок-оперы "Иисус Христос Суперзвезда" и курс писательского мастерства на дискетах. Вкладывать конверт. 306410, Курск-Щигры, а/я 5.

УЦ "Эврика" приобретет обучающие программы по бизнес-планированию, машинописи и др. 152934, Рыбинск, а/я 15.

Обменяюсь программами или игрушками (спортивные или азартные). Тел. (41147) 4-17-77. Республика Саха, г. Нерюнгри, ул. Дружбы Народов, 5-14, Владимиру Рыбаку.

Имею лицензию ЧП "Рекламная деятельность". Хотел бы сотрудничать с серьезной фирмой по распространению ее рекламной продукции.
427630, Удмуртия, с. Юкаменское,
ул. 50 лет ВЛКСМ, д. 22, Ходыреву А.Г.

Продаю ПК 5x86-133/1,27Gb/8Mb/4-х CD-ROM/SVGA 1Mb/FDD 3,5" SOUNDBLASTER/14" монитор, клавиатура, мышь. P.S. почти новый. Владивосток, тел. (4232) 318-338, Артур.

Меняю диски CD-ROM для PC. 171850, Тверская обл., г. Удомля, до востребования п/п IV-АР № 612125.

Структурированные кабельные системы — проектирование и установка.
ООО "Энергоальянс",
тел. 288-2477, 288-9711.
E-mail: enall@orc/ru

Дипломные, курсовые, рефераты. Быстро, дешево, красиво. Любая форма печати. Компьютерный набор.
Тел. (095) 342-42-02.

Куплю дешево б/у комплектующие и б/у компьютеры. Адрес: г. Чебоксары, пр. Тракторостроителей, д. 52, кв. 246, Нанакову А.Н.

Помогу настроить компьютер, установлю, настрою soft, игры. Юрий.
Тел. 465-9155.
E-mail: west120@glasnet.ru

Уважаемые коллеги! Прошу сообщить (при наличии информации), где можно приобрести "ДК" №№ 5, 6'96, № 1'97, CompUnity №№ 10'96, 3'97, Computer Direct №№ 1, 2'97.
Адрес: yustas@extranet.ru

Программы для IBM PC: DOS, NC, NU, WINDOWS, текст. редакторы, шрифты, переводчики, утилиты, игры и многое другое с доставкой и установкой. Тел. 398-2014 с 9 до 21. Влад.

Курсы по INTERNET объемом от 4 до 20 часов. Центр дополнительного образования МФТИ. Ст. м. "Калужская". Тел. 334-4561, факс 333-2155

Программы для PC: астрология, психология, медицина. Обучение, консультации, карманные астрокомпьютеры, библиотека. Тел./факс: (095) 392-7606, 275-0128, astrol@glasnet.ru

Приобрету "КомпьютерПресс" с 9.96 г. по 1.97 г. Имеются макрокоманды для Winword 6.0. Сделаю мультфильм из ваших рисунков в форматах *.bmp, *.wmf. 396-2040,
Сергей (Москва).

Куплю наложенным платежом ДК № 2 — 1996 г. 184650, Мурманская обл., г. Заозерск, ул. Флотская, 9, кв. 58. Смирнов В.А.

Компьютеры. Программы. Столы. Доставка. Гарантия. Недорого. Рекламная поддержка. Тел./ф. (095) 176-8100, 308-7972.

Приобрету компьютер путем обмена на фотоаппарат Kodak PRO STAR 555 или приму в дар "286". 184-0752, Михаил.

Ищу издателя книги по компьютерной тематике. 453210, Башкортостан,
г. Ишимбай, ул. Докучаева, 2, кв. 74,
тел. (34794) 328-34. Девяткин С.П.

Предлагаю взаимовыгодное сотрудничество пользователям IBM PC. 453640, г. Сибай-53, а/я 15, Юрию.

Продам ДК №№ 1, 2-1997, CU №№ 3, 4-1997, "Компьютерру" № 14-1997. Омск, тел. 42-74-70, спрашивать Дениса.

Продаю компьютер IBM PC XT, учебный. Прилагается: дискеты 5,25, ОС DOS 3.30, BASIC (Q).
Тел. (095) 300-0701, Наталья Михайловна (с 11 до 16, кроме понедельника и воскресенья).

Маркетинговые исследования, настройка и установка ПО, программирование в Новосибирске. Борис и Василий. Тел. (3832) 43-7368, 63-0052, Новосибирск-52, а/я 134.

Куплю прикладные, системные и игровые CD-диски. Вышлите свой каталог. 677000, г. Якутск, ул. Орджоникидзе, 25/1, кв. 8, Бекетову В.С.

Предлагаю квалифицированный перевод (европейские языки), редактирование, набор и верстку текста.
Тел. 582-1167, Варвара Вениаминовна.

Учебные компьютерные программы (более 70 наименований). Бесплатно высылаем каталог. Приглашаем к сотрудничеству дилеров и разработчиков.
НПП "БИТ про".
Тел./факс (095) 324-5586.
115522, Москва, Пролетарский пр-т, д. 6, корп. 3.E-mail: office@comBIT.msk.su.

Настройка компьютеров, установка программ, игр, обучение, создание баз данных, набор текстов. Недорого.
Тел. (095) 470-07-31, Сергей.

Недорого. Программное обеспечение с выездом на дом. Установка мультимедиа, мелкий ремонт и модернизация.
Тел. 338-9328. Москва. Илья.

КУПОН БЕСПЛАТНОГО ОБЪЯВЛЕНИЯ

Объявление должно быть прислано только на нашем купоне. Ксерокопии не принимаются. Текст пишите разборчиво, лучше – печатными буквами. Длина текста бесплатного объявления, включая название фирмы, адрес и телефон, не должна превышать 150 знаков. Редакция оставляет за собой право не публиковать объявления, не соответствующие тематике журнала. Купон с текстом объявления направляйте по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, редакция журнала ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР.

ВИЗИТКА

Восточная Книжная Компания
Издательство
103473 Москва,
Краснопролетарская, 16

Букмен
Издательство
129010 Москва, проспект Мира, 10
Тел.: (095) 208-6955, 208-1821

Питер Пресс
Издательство
194044 Санкт-Петербург,
Выборгская наб., 27
Москва, 1-й Щипковский пер., 3,
к. 207
Тел.: (095) 235-5583

Информационные системы и технологии
Издательство CD-ROM
115446 Москва, Коломенский пр-д, 1а
Тел.: (095) 115-9796
Факс: (095) 114-7640
E-mail: root@soft.istech.msk.su

Коминфо
Издательство CD-ROM
107005 Москва, а/я 42
Тел.: (095) 147-1338
Факс: (095) 267-9034
E-mail: cdguide@cominf.msk.su
Web: http://www.cominf.ru

Nikita Ltd.
Издательство CD-ROM
115446 Москва, а/я 315, Nikita
Тел: (095) 115-9743, 115-9777
Факс: (095) 112-7094
E-mail:
service@commerce.nikita.msk.su

Softel
Издательство CD-ROM
Москва, ул. Красикова, 30
Тел./факс: (095) 120-2265
E-mail: softel@server.scsml.rssi.ru

Microsoft AO
Программное обеспечение
125190 Москва, Чапаевский пер.,
д. 14
Тел.: (095) 967-8585
Факс: (095) 967-8500

Информатик
103104 Москва, ул. Остужева, 7,
корп. 2
Тел.: (095) 299-9904, 290-3524
Факс: (095) 202-8501

Арсеналъ
Серия программных продуктов
Русский Офис
117218 Москва, а/я 116
Тел.: (095) 924-5811, 924-5803
Факс: (095) 924-3775

So\USE Interactive
Издательство CD-ROM
Тел.: (095) 263-1039, 261-9953
E-mail: soyuzinf@asvt.ru
Http://www.si.com

КомпьюЛинк
117607 Москва, ул. Удальцова, 85
Тел.: (095) 931-9301, 931-9251
Факс: (095) 932-9854
E-mail: adv@compulink.msk.su

АйТи
117218 Москва, ул. Кржижановского,
д. 23А, а/я 116
Тел.: (095) 127-9010, 127-9012
Факс: (095) 129-1275

Агама
119899 Москва, Воробьевы горы,
Научный парк МГУ, корп. 7
Тел.: (095) 932-9010, 932-9020
Факс: (095) 932-9011
E-mail: ao@agama.msk.ru

НПО "Прикладная логистика"
Решение ViruSafe компании
EliaShim
Тел.: (095) 955-5396
E-mail: apl@glasnet.ru

ГласНет
Интернет-провайдер
Тел.: (095) 222-0990
Факс: (095) 229-0043
E-mail: info@glasnet.ru
Http://www.glasnet.ru

ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

приглашает к сотрудничеству компании, предлагающие товары и услуги для пользователей домашних компьютерных систем. Если у вас есть или готовятся к выпуску какие-либо интересные новинки, немедленно сообщайте об этом редакции журнала. Обо всем, что достойно внимания наших читателей, мы непременно расскажем на страницах журнала.

Для связи с редакцией можно воспользоваться почтой, телефоном, факсом, e-mail. Пожалуйста, держите нас в курсе событий. Ведь новости создаете вы, а мы их только распространяем.



ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР



Какие статьи этого номера заинтересовали вас?

Пожалуйста, найдите минутку, чтобы заполнить эту анкету.

Информация анкеты останется конфиденциальной.

Все анкеты участвуют в конкурсе

	Страшно интересно	Довольно интересно	Кое-что интересно	Совсем не интересно
SOFTWARE				
The Best Is Yet To Come	☐	☐	☐	☐
АЙДА В ИНТЕРНЕТ!				
Поисковые системы в Интернет	☐	☐	☐	☐
Поиск в русской "паутине"	☐	☐	☐	☐
Интернет для очень занятых				
Алло, Бразилия!	☐	☐	☐	☐
Твоя американская домашняя страница	☐	☐	☐	☐
На подступах к Интернету	☐	☐	☐	☐
СДЕЛАЙ САМ				
Внешний факс-модем	☐	☐	☐	☐
НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД				
Сыр за деньги	☐	☐	☐	☐
ОБЗОР CD-ROM				
Имей 105 друзей	☐	☐	☐	☐
Пернатое царство	☐	☐	☐	☐
Лестница в небеса	☐	☐	☐	☐
Кисти и краски	☐	☐	☐	☐
ДЛЯ ДЕТЕЙ				
Финни возвращается	☐	☐	☐	☐
ИГРЫ				
Parkan. Русские идут!	☐	☐	☐	☐
ДАЙДЖЕСТ				
GAME.EXE	☐	☐	☐	☐
ПОМОГИТЕ!				
Д-р Хелп рекомендует	☐	☐	☐	☐
Электронный веник для Windows 95	☐	☐	☐	☐
Антивирус ViruSafe	☐	☐	☐	☐
ДАЙДЖЕСТ				
"Компьютерра" сообщает, что...	☐	☐	☐	☐
КНИГИ	☐	☐	☐	☐
ЮМОР				
Дядюшка Барри в Кибер-Супер-Пупер-Пространстве	☐	☐	☐	☐
ИГРОТЕКА				
Эрудит-лото	☐	☐	☐	☐
Кроссворд	☐	☐	☐	☐
СЛОВАРИК	☐	☐	☐	☐
БЕСТСЕЛЛЕРЫ CD-ROM	☐	☐	☐	☐
ESC				
С ним или без него	☐	☐	☐	☐

Пожалуйста, пишите ПЕЧАТНЫМИ буквами.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Почтовый индекс ____ Населенный пункт ____________________

Адрес ____________________

(Код) Телефон, факс ____________________

Пол ☐ муж. ☐ жен.

Возраст ____________________

Образование ____________________

Сфера деятельности ____________________

☐ учитесь

☐ работаете

☐ не работаете

Профессия, должность ____________________

Есть ли у вас семья? ☐ да ☐ нет

Сколько детей в вашей семье и какого они возраста? ____________________

Каков уровень ежемесячного дохода у вас или у вашей семьи? ____________________

Где вы приобрели этот журнал и сколько заплатили? ____________________

Ваша любимая газета ____________________

Ваш любимый журнал ____________________

Ваша любимая телепередача ____________________

Ваша любимая радиостанция ____________________

Есть ли у вас дома компьютер? ☐ да ☐ нет

Как давно у вас дома появился компьютер?
☐ менее 1 года ☐ менее 2 лет ☐ более 2 лет

Конфигурация вашего домашнего компьютера? ____________________

Какое периферийное оборудование содержит ваша система? ____________________

Для выполнения каких задач вы используете свой компьютер? ____________________

Собираетесь ли вы приобрести новый компьютер в течение года? ☐ да ☐ нет

О какой теме вы хотели бы прочитать в одном из следующих номеров журнала? ____________________

Нравится ли вам общее оформление журнала? ☐ да ☐ нет

Какие еще рубрики вы хотели бы видеть на страницах журнала? ____________________

Какую рубрику считаете лишней, ненужной? ____________________

Какие материалы журнала вы обычно читаете в первую очередь? ____________________

Становится ли журнал в последнее время лучше? ☐ да ☐ нет

Почему? ____________________

Разрешаете ли вы предоставить ваш адрес заинтересованным организациям для прямой рассылки рекламы? ☐ да ☐ нет

Просим высылать анкету по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, 8, ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР

В ДОМЕ КНИГИ НА НОВОМ АРБАТЕ

1	**English Platinum** Мультимедиа технологии/Все для ПК	(1)
2	**Противостояние** Дока	(3)
3	**Киномания-97** Коминфо	(-)
4	**Nautilus Pompilius. Погружение** Коминфо/ИТС	(2)
5	**Курс математики** КомпьюЛинк	(-)
6	**Добро пожаловать в Internet** РЦИСО/Демос	(6)
7	**Династия Романовых** Коминфо	(-)
8	**Автокурсы** Эльф/Амбер	(-)
9	**Промышленность России и стран СНГ** АСУ Импульс	(-)
10	**День рождения-2** Никита	(-)

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ

1	**Ваше право. Май** ИСТ	(2)
2	**English Platinum** Мультимедиа технологии/Все для ПК	(1)
3	**Тайны 800 игр** Акелла/SBG	(-)
4	**Противостояние** Дока	(3)
5	**Nautilus Pompilius. Погружение** Коминфо/ИТС	(4)
6	**Киномания-97** Коминфо	(-)
7	**Электронные карты России** Контур/ИНГИТ	(-)
8	**Виртуальный DJ** So\USE	(-)
9	**Twigger** Никита	(-)
10	**Русская рулетка** Logos/Бука	(-)

В скобках обозначена позиция в предыдущем месяце. В публикуемом хит-параде бестселлеров CD-ROM диски занимают позиции по количеству проданных экземпляров, а их цена никоим образом не учитывается.

Однако цена — это важный фактор, существенно влияющий на выбор покупателя. В среднем есть три категории цен CD-ROM: около 60 тысяч рублей, около 120 тысяч рублей и около 180 тысяч рублей. Это в московских магазинах. А на московских рынках — чуть дешевле. Но чем дальше от Москвы, тем дороже. Все, что продается дешевле, обычно нелегально, а все, что дороже — неоправданно дорого и, как правило, попадает к пиратам (как, например, диски издательств NMG и "Кирилл и Мефодий", пиратские тиражи которых свели к минимуму легальные продажи).

Недавно, когда отечественных дисков CD-ROM было еще мало, разброс цен был очень велик. Часто получалось, что объективно лучший диск стоил в несколько раз дешевле, чем другой — худшего качества. Сейчас ситуация иная, и цена уже является хотя бы приблизительным ориентиром качества. Но принцип "чем дороже, тем лучше" пока еще не срабатывает. Наш хит-парад показывает, что большинство покупателей ориентируется на диски из средней ценовой группы, т.е. около 120 тысяч рублей. 11 из 16 наименований CD-ROM относятся к этой ценовой группе. Парадокс же в том, что если более дешевые диски из первой ценовой группы действительно невысокого качества, то с увеличением цены качество продуктов пропорционально не возрастает.

При этом в последнее время прослеживается настораживающая тенденция, отмеченная многими продавцами CD-ROM: в условиях довольно богатого выбора (а сейчас в продаже присутствует около 150 наименований российских лицензионных дисков) покупатель выбирает самое дешевое и поэтому нередко получает самое худшее. А однажды потратив деньги на некачественный диск, захочет ли он покупать другие? Эта тенденция опасна еще и тем, что заниженные цены не дают возможности нормально развиваться издателям и разработчикам дисков.

Но это пока лишь тенденция. Возвращаясь к сегодняшнему, майскому списку бестселлеров, можно констатировать, что большинство дисков нынешнего хит-парада — это действительно очень хорошие продукты. Остается только выразить надежду, что в следующих хит-парадах они не будут вытеснены недоброкачественными дешевыми изданиями. — *Б.Г.* ДК

Денис Викторов

С ним или без него

Недавно "Известия" опубликовали материал Отто Лациса "Потребители приценяваются к компьютерам и сохраняют пессимистический взгляд на жизнь". Речь шла об очередной оценке "индекса потребительских настроений". То есть наших с вами представлений о том, что нас ждет, и о том, что мы собираемся покупать.

Не буду вдаваться в подробности и описывать механику проводившихся расчетов. Речь о другом. Исследователи настроений обнаружили, что 12,3% респондентов (а в Москве — аж 21,3%) стремятся приобрести домашний компьютер. В итоге 30% москвичей и 15% всех россиян уже имеют домашний компьютер или собираются его купить в ближайшее время, когда накопят денег. Так что пора объявлять о победе великой компьютерной революции! Кругом бурлят страсти, а мы упорно тянемся к свету.

Правда, общий уровень социального оптимизма, как следует из публикации Лациса, невелик. Но это уже не страшно. Если дело пойдет так и дальше, то скоро настанет время, когда вся страна окажется сидящей перед мониторами и стучащей по клавишам. Остается только понять, зачем и почему.

Предположение, что народ запасается средствами размножения информации, чтобы в критические для общества дни выйти на улицу со свежеотпечатанными на принтере листовками, слишком смелое. Если бы все обстояло таким образом, "пессимистический взгляд на жизнь" мы смогли бы провозгласить основной причиной тяги населения к компьютерам вообще. И уж в крайнем случае можно было бы говорить о том, что спокойное, стабильное и скучное существование порождает стремление купить компьютер в меньшей степени, чем крайние формы социального пессимизма или, напротив, оптимизма (тут легко удалось бы притянуть пример США).

Сами по себе приведенные Лацисом цифры еще ни о чем не говорят. "Могут" или "хотят" купить — еще не означает "купили". К тому же инициаторы опроса поставили компьютер в качестве возможного ответа в один ряд с автомобилем, жильем и прочими "товарами длительного пользования". И вот такое сопоставление уже гораздо интереснее: компьютер оказался самым желанным приобретением.

Обществоведы — народ сложный. Их методики и прогнозы цитируют все кому не лень. Чтобы выглядеть вооруженным сегодня, а назавтра благополучно забыть обо всех обещаниях во имя нового прогноза или рейтинга. Социологическое шаманство можно критиковать бесконечно. Но эта критика окажется столь же бездарной, как и большинство анализов. К тому же анализы у нас по старой советской привычке обожают путать, бесцельно передвигая в творческом экстазе пробирки. Так что забудем о них. Чтобы ощутить характер наших ожиданий, связанных с завтрашним днем, не надо быть специалистом. А объемы продаж компьютеров в России специалистам известны из более авторитетных источников.

Вопрос дня в том, какое средство борьбы с враждебным окружением и злыми силами выберет наш человек. В свое время, защищая свою шкуру и кошелек, американцы выбрали кольты и винчестеры. И лишь спустя много лет кольты остались атрибутом вестернов, а винчестеры перестали стрелять, округлились и переехали жить в утробы компьютеров.

Наш человек считает себя и, видимо, общество, в котором живет, хотя и не вовсе совершенными, но уж и не настолько дикими, чтобы в массовом порядке запасаться оружием. Правда, социологи не часто предлагают в своих опросах подобный вариант ответа, но и без них ясно: массы в основном обходятся ядовитыми брызгалками и в крайнем случае — газовыми пистолетами. Которые социального оптимизма не добавляют.

Больше всего я не согласен с обществоведами в подборе компании для компьютера. Компьютер — не "товар длительного пользования". В окружении кофемолок, микроволновых печей и утюгов он с очевидностью оказывается единственным реальным оружием, приобретение и освоение которого граждане считают возможным залогом будущего процветания или, как минимум, — спокойствия.

С гораздо большим удовольствием я ознакомился бы с настроениями потребителей, задав им такой вопрос (если угодно оппонентам, облаченный в одежды, присущие социологическим исследованиям): "Во что с большей вероятностью вы готовы сегодня вложить деньги, стремясь построить для себя и своей семьи экономически безопасное будущее — в приобретение дополнительного образования, квалификации, новой специальности, в собственное частное предприятие или, наконец, в покупку компьютера?"

Вот такой постановкой вопроса или чем-то похожим я был бы удовлетворен. И с интересом ждал бы результатов.

Наша страна, если только выбросить на свалку надоевшие тезисы о мифическом потенциале и великом наследии, представляет собой огромную массу полупрофессионалов, разложившихся в условиях героического построения социализма, или не сумевших стать полноценными спецами. В таких условиях единственный шанс спастись, реализовать личные и, если хотите, национальные амбиции — научиться делать дело. То есть для начала стать как минимум хорошо продающейся квалифицированной (а не просто имеющей диплом) рабочей силой. Это дает шанс возникновения эффективно работающих, а главное — разнообразных бизнесов, деятельность которых из обмена природных ресурсов на тушенку и побрякушки — все эти микроволновки и видаки — превратится в обслуживание реальных потребностей граждан и их сообществ.

Компьютер в такой схеме оказывается сегодня самым дешевым вариантом. На фоне постоянных разговоров о том, что "человеку XXI века компьютер будет так же необходим, как умение читать и считать", покупка PC, к счастью, не сравнима сегодня по затратам ни с обучением на Западе, ни с серьезными попытками приобрести достойную квалификацию на месте.

В итоге наши пессимистически настроенные и не очень богатые граждане выбирают компьютер. Остается понять — зачем? Я, к сожалению, не вижу нашу страну ни сегодня, ни через пятьдесят лет рынком, где критическая масса населения обязана будет профессионально работать с компьютером. Мы вряд ли станем в обозримом будущем глобальным вычислительным центром или страной, делающей основной бизнес на самом дорогом товаре — информации.

Так что же, наши сограждане ошибаются? Не на того ставят? Нет, любой навык полезен и нужен.

Я не уверен, что современный россиянин наивно верит в возможность резко изменить свою жизнь только благодаря компьютеру. Так что, скорее всего, социологи правы. Компьютер в России пока остается в компании кофеварок, магнитофонов и телевизоров. А пессимизм, как и раньше, мы преодолеваем развлечениями. Вот почему на вопрос Евгения Козловского "Что заменяло человеку компьютер сто лет назад?" в одном из выпусков "Компьютерры", я ответил: "Цыгане". ДК

Денис Викторов, заместитель главного редактора еженедельника "Компьютерра". Адрес для переписки dvict@cterra.com